電撃PlayStation



DARK CHRONICLE THE COMPLETE™

ダーククロニクル
ザ・コンプリート

PlayStation®2


DARK CHRONICLE
THE COMPLETE
ダーククロニクル
ザ・コンプリート

CONTENTS



開発スタッフのごあいさつ

ユーザーのみなさん、『ダーククロニクル』は楽しんでいただいているでしょうか?『ダーククロニクル』は制作スタッフ全員のゲームに対する熱い思いが、楽しさとなって現れていると思います。ぜひ早解きなどせず、じっくりと楽しんでください。

DARK CHRONICLE THE COMPLETE



開発スタッフのごあいさつ

物語のテーマは「思い出」です。人にはみんな心に残っている思い出が必ずあるはずです。もしもそんな思い出のなかに、世界を救うヒントが隠されているとしたら……。このゲームはおとぎ話のような世界観で描かれる、大長編冒険活劇です。主人公ユリスになって、『ダーククロニクル』の世界を駆け回ってください。

天才発明少年
ユリス

パームブリンクスに住む、機械いじりが大好きな普通の少年。父親から不思議な赤く輝く石をもらったことにより、なぜかポルカスサーカス団の団長ポルカスにつけねらわれるようになる。ニード町長とポルカスの会話から、外の世界になんらかの異変が起こっていることを知ったユリスは、持ち前の好奇心から1人で町の外へと駆け出すのだった。

ユリスの前には、いったいどんな大冒険が待ち受けているのだろう。



レンチ&銃

機械いじりが大好きなユリスの武器は、日頃使い慣れた工具である「レンチ」と、外の世界へと冒険に旅立つユリスに、親友のドニーがくれた「銃」だ。レンチはいかにも硬そうなモンスターに対して有効で、銃は空中を飛ぶモンスターに対して効果を発揮する。うまく使い分けていこう。



ライドポッド

スターブルが開発した1人乗りの戦闘用（？）ロボット。機械の扱いに長けたユリスしか操縦できない。その腕から繰り出される攻撃の威力はかなりのもので、ユリスやモニカではまったく歯が立たない相手にも、大ダメージを与えられる。ちなみに名前はスティーブというらしい。





モンスターへんげ

モンスターバッジと呼ばれるバッジを手に入れることによって、さまざまな種類のモンスターに変身できる、モニカだけの特殊能力。モンスターならではの変わった攻撃が使えたり、同じ種族のモンスターと会話するなんてこともできる。ときには意外な情報が聞き出せることも？



剣&魔法

モニカの近距離用の攻撃手段は、オーソドックスな武器である「剣」。ユリスのレンチに比べて種類も多く、多種多様な形態のものを扱うことができる。また、モニカは左腕につけた腕輪の力で、魔法を放つことも可能だ。使いどころは銃と同じく、遠くにいる敵に対して使用していこう。



世界崩壊の危機にある100年後の未来から現れた少女。グリフォン大帝によって消されてしまった未来の世界の起源点を復興させるため、ユリスのいる時代へとやってきた。

父親をグリフォン大帝の部下ギルトーニによって殺されたため、彼に対して人一倍強い恨みを抱いている。なお、その右腕には、ユリスが父親からもらったものによく似た、青く輝く石を身につけている。

未来からやってきた少女 モニカ

ギルトーニ



グリフォン大帝の忠実な部下で、モニカの父レイブラント王を殺害した張本人。モニカと同じ100年後の未来の人間で、剣と魔法の扱いに長けており、その実力の高さはレイブラント王を倒したことからも明らかだ。物語序盤から中盤にかけての強敵で、何度もユリスとモニカの前に現れてはその行く手をはばもうとする。

グリフォン大帝



モニカの住む100年後の未来の世界を滅亡させようと企んでいる謎多き人物。その姿を見た者は誰もいないが、いつからか畏怖の念を込めて、人々から「グリフォン大帝」と呼ばれるようになった。時空を越えて人を操る力を持ち、未来の世界の起源点を消滅させるべく、さまざまな時代に魔の手を伸ばし、世界を破滅の淵へとおとしいれようとしているのだ。

ポルカス



表の顔はポルカスサーカス団の団長。裏の顔はユリスの持つ不思議な赤い石を奪わんとするグリフォン大帝の手下。ユリスにニード町長との密談を聞かれてしまったが、そのときユリスが胸につけていた赤い石を見つけ、それ以降サーカス団の象リンダちゃんやピエロをしたがえて、ユリスをしつこく追ってくる。ちなみに、とんがりマロンが大好物だ。



スターブル

ユリスを雇っている修理工の親方。ライドポッドを発明したり、世界の各地を移動する手段として廃止されたバース鉄道を復興させるなど、いろいろな面でユリスの冒険を手助けしてくれる。パームブリンクスのニード町長とは、古くからの親友のようだ。



ニード町長

ユリスが生まれ育った町、パームブリンクスの町長。町の住人でただ1人、外の世界の様子を知っていた人物。外の世界のことが町民に知れれば混乱を招くと思い、町の出入口の扉を閉めてバース鉄道も廃止し、事実を隠しとおしてきた。ポルカスにユリスの持つ赤い石を探し出すように命令されていたが、彼の本性を知っていたニード町長は、それを拒否し続けていたようだ。

第1幕 システム
SYSTEM



『ダーククロニクル』の世界は、さまざまな要素で構成されている。
クリアするだけでも相当なボリュームだが
ミニゲームや発明、合成などを極めるとなると並大抵のことではない。
初めて遊ぶ人はもちろん、やり込んでいる人も
いま一度システムを確認しておこう。

開発スタッフからのメッセージ

「『ダーククロニクル』では、ゲーム世界で自由に遊ぶことをテーマとして、数多くの変わったゲームシステムを導入しています。あまりにいろいろとあるため、最初から全部をプレイできるようにしてしまうと、ユーザーのみなさんが混乱するだろうということで、毎章ごとに新システムが導入されるような流れになっています。ひとつひとつ作り込まれたシステムばかりなので、遊びがいも満点です。どこまで攻略できるか、ぜひチャレンジしてみてください。」

Message from Staff



大冒険への序章

これから始まる時空を越えた大冒険。その舞台となる現代の世界を最初に紹介し、ユリスがどのように冒険を進めていけばいいのか、簡単に流れを追ってみよう。

大陸マップ



世界はこうなっている

ユリスが生きている世界は、ユリスが暮らすパームブリンクスの町を残して、みなグリフォン大帝によって壊滅させられてしまったらしい。

当然ユリスの旅が始まっても、最初のうちはごくかぎられたところしか行くことができない。しかも訪れる場所は安全なところばかりではない。モンスターが出現するエリアも多く、そのような場所はゲーム中でダンジョンと呼ばれる。

みごとにダンジョンを突破し、新たな場所を訪ねることができれば、グリフォンの魔の手から逃れた者たちとも出会えるはずだ。そのような場所へは、かつて大陸を横断していたバース鉄道で向かうことになる。

そして上のマップのように、冒険の舞台はどんどん世界各地へと広がっていくのだ。

その先には、さらにいろいろな冒険がユリスたちを待っていることだろう。



←ダンジョンに入るとルート図が示される。基本的に順に突破しないと先には進めない。

冒険の流れを知っておこう

ユリスとモニカの時空を越えた大冒険。ここで、その流れを簡単に追っていこう。未来と現代を行き来し、互いの時代が干渉し合うことで、1つの時代ではどうにもならない問題も解決の糸口が見つかるはず。時を駆け、すべての時代の破滅をもくろむグリフォン大帝の野望を阻止しよう!

イベント発生

世界の各地では、さまざまな人々から未来を復興させるためのヒントとなる情報を聞き出せる。それをもとに、ユリスたちの次なる目的地が決定するのだ。





ダンジョン攻略

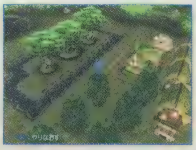
人を助けるため、あるいはその先の地をめざすため、数々のダンジョンをくぐり抜けていく。ジオラマを作成するために、ジオストーンの入手も忘れずに。





ジオラマ作成

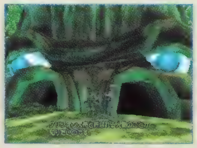
ダンジョンフロアで手に入れたジオストーンをもとに、ジオラマを作成していく。起源点を復興させ、現代の世界に本来あるべき姿を再現させるのだ。





未来の世界へ

ジオラマで現代の世界に起源点を復興させたら、その影響を受けた未来の世界に変化が生じる。さっそく時空を越え、未来の世界へ向かってみよう。





現代の世界へ

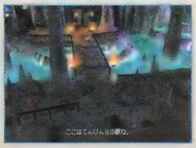
未来が元の姿にもどったことにより、現代の世界でも冒険の道が開ける。バース鉄道に乗って新たな地をめざし、再び起源点復興の旅へ出発しよう!





次なる目的地へ

新たな地でも、もちろん次なる冒険が待っている。ダンジョンを抜け、ジオラマで町を作り、未来へ行く。この流れを繰り返しながら、冒険は進んでいくのだ。



画面の見方&操作方法

ダンジョン以外の場所での画面の見方&操作方法を紹介する。どれもゲームの基本となる部分なので、冒険を始める前に最低限これだけは覚えておこう。

操作方法

ここで説明する操作は、パームブリンクスなどの町や各エリアの停留所、ジオラマフィールドといったダンジョンフロア以外の場所での操作方法だ。なお、ダンジョンフロアでの操作方法は、これとは少し異なっている。詳しくはP.034からの「バトル」で紹介しているので、そちらを参照してもらいたい。



各ボタンの機能

操作部分	操作内容
方向キー	カーソルの移動
左スティック	キャラクターの移動（浅く倒すと「歩く」、深く倒すと「走る」）、カーソルの移動
右スティック	視点の移動
SELECTボタン	カーペントリオン操作モード（ジオラマフィールドのみ）
STARTボタン	PAUSE（ゲームの一時停止）
◎ボタン	決定、アクション（対象によって調べる、話す、開けるなど、とる行動はさまざま）
⊗ボタン	キャンセル、視点のリセット
□ボタン	カメラの使用（アクティブアイテムにカメラを装備しているときのみ）
△ボタン	メインメニューを開く、イベントのスキップ
R1、L1ボタン	視点の移動
R2ボタン	主観視点
L2ボタン	視点のリセット
R3ボタン	使用しない
L3ボタン	キャラクターチェンジ（ユリス⇔モニカ）

通常画面&メインメニューの見方

町などでは、ゲームの通常画面に表示される情報はそれほど多くはない。覚えておきたいのはセーブポイントぐらいだろう。ただし、△ボタンを押すことで開くメインメニューは、町エリアとダンジョンフロアで共通となっているので、ここで各メニューの内容をしっかり理解しておこう。

通常画面



① !マーク

このマークが出ている状態で○ボタンを押すと、さまざまなアクションを起こせる。主に宝箱やセーブポイントなどに近づくと現れるが、なかには町の住人や建物の扉など、それに対して行動を起こせる場合でも出現しないものもある。

② セーブポイント

その名のとおりゲーム内容をセーブする場所。近づいて「!」マークが出たときに○ボタンを押すことで「冒険の記録」画面になる。なお、冒険の記録画面はフロアクリア後のフロア選択画面で、△ボタンを押すことでも表示できる。

③ 現在地

ユリスとモニカが今現在いる場所。

④ アイテム

武器の装備や合成を行ったり回復アイテムを使用したり、アイテム関連の行動は主にここから実行する。

アイテムの使い方

1. メインメニューから「アイテム」を選んでアイテムウィンドウを開く。
2. 方向キー、または左スティックで使いたいアイテムにカーソルを合わせて○ボタンを押す。
3. アイテムに対応したメニューが表示されるので、そのなかから項目を選択する。

アイテムの並べ替え

1. 上記の1~2の手順でアイテムにカーソルを合わせたら、□ボタンを押してつかむ。
2. 好きな位置へカーソルを移動させ、□ボタンを押してアイテムを置く。

※そのほかアイテムを△ボタンでつかめば、個数を選択して移動することができる。また、SELECTボタンを押せば自動で整とんすることができ、押すたびに並び順の規則が変わる。

メインメニュー



⑤ キャラクター

キャラクターチェンジを行ったり、サポートキャラクターのステータスを見ることができる。

⑥ つくる

今までに集めたネタを組み合わせて、発明を行うことができる。発明については、P.018で詳しく扱っている。

⑦ いどう

このメニューを選択すると画面が大陸マップに切り替わる。ここから行き先を選んで目的のエリアへ行くことができるのだ。ただしダンジョンフロア攻略中に実行すると、所持金が半分に減ってしまうので気をつけよう。

⑧ オプション

振動機能やメッセージ速度、時間進行の早さなど、ゲームの各種設定を変更できる。

⑨ ヘルプ

基本から応用まで、ゲームの内容に関するさまざまな説明を見ることができる。ゲームの進行に合わせて項目が増えていくので、こまめにチェックしておこう。

⑩ 日付

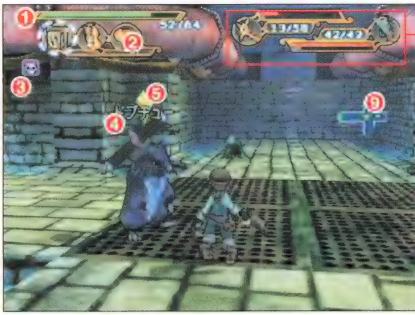
ユリスの冒険が始まってから経過したゲーム内での日数と、現在時刻が表示されている。

ダンジョンの歩き方

冒険の先々には、数多くのきびしいダンジョンが待ち受けている。まずはダンジョンフロア(以下、フロア)での画面の見方や、攻略の基本となる知識を覚えていこう。

ダンジョンフロア画面の見方

ダンジョンフロア画面には、町などの通常のエリアとは違って、さまざまな情報が表示される。以下で主な画面表示とその意味を紹介していくので、しっかりと頭に入れておこう。また、次のページからは、フロアに配置されたオブジェクトの名称と、それぞれの内容を紹介していく。





① 体力ゲージ

現在のキャラクターの体力(HP)を表す。ライドポッド時は燃料ゲージ。どちらも0になると戦闘不能になる。

② アクティブアイテム

キャラクターがユリス、またはモニカのときに表示される、現在装備中のアクティブアイテム(P.039参照)。

③ ステータス異常アイコン

なんらかのステータス異常になると表示される。各種アイコンの意味は下のとおりだ。

- **毒**：体力が少しずつ減っていく
- **ネバネバ**：一定時間、動きが鈍くなる
- **呪い**：武器の装備変更ができなくなる
- **ストップ**：一定時間、動けなくなる
- **ビンビン**：一定時間、攻撃力が増す
- **石化**：「ストップ」よりも長時間、動けなくなる
- **のどカラカラ**：一部の食べ物が食べられなくなる

④ モンスター名

モンスターの名前。ある程度まで近づくと、下のマーカーとともに表示される。

⑤ マーカー

モンスターに近づくと表示され、これがついたモンスターは✕ボタンを押すことでロックオン(P.036参照)できる。

⑥ 武器アイコン

現在装備中の武器がアイコンで表示される。上段は右手武器、下段は左手武器となっている。

⑦ WHp(武器耐久度)

その武器のWHp(P.020参照)。これが0になると、その武器は故障してしまう。モンスターへんげ時は「へんげパワー」が表示される(P.028参照)。

⑧ Abs(魔力吸収値)

その武器のAbs(P.020参照)。これがゲージいっぱいになると、武器のレベルがアップする。

⑨ マップ

現在攻略中のフロアマップ。足を踏み入れた場所が書き足され、SELECTボタンで表示方式を3つのなかから選択できる。マップ中の表記の意味は下のとおり。

入口	出口
宝箱	回復の泉
コイン	ジオストーン

入口・出口

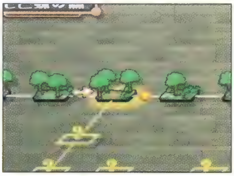
フロアに入ると、必ず入口からの出発となる。入口からはフロアを出ることができないので、出口を探し出そう。ただし出口を開けるには、「ゲートキー」が必要になる。これはフロア内のモンスターのうち1体が所持しており、そいつを倒すことで入手できるのだ。なお、基本的にどのモンスターがゲートキーを持っているかは、倒してみるまでわからない。

フロアのなかには出口が2つあったり、片方の出口に「星の結界」がかけられているところもある。そういった場合は、出口に記されたマークで判断しよう。フロア選択画面で、太陽が記されたルートに行きたければ太陽のマークがついた出口というように、対応した出口から出ればいいのだ。

ただし、星の結界がかけられている出口だけは、第六章になって「星のカギ」というアイテムを入手しないと、そこから先へ行くことはできないので注意しよう。



←◎ボタンを押してメニューを開き、ゲートキーを使うことで出口が開く。

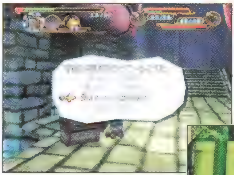


←出口が2つある場合は、フロア選択画面でそれぞれのルートを確認しておこう。

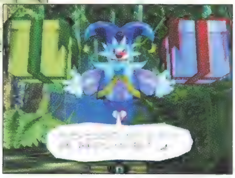
宝箱

さまざまなアイテムが入っている箱。ときにはからっぽだったり、ミミックというモンスターが潜んでいる場合もある。また特殊なものとして、ハッピーピエロ(2つある箱から1つを選び、選んだほうの中身が手に入る)の宝箱や、カギがかかっていたり罠がしかけられている宝箱も存在する。

カギがかかっているものは「宝箱のカギ」を使って開けよう。また、罠がしかけられているものは3種の罠のなかからしかけられている罠を予想して、解除しなければならない。



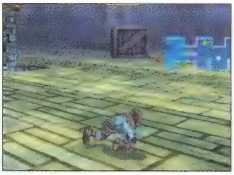
←カギのかかった宝箱を無理に開けようとすると、罠が発動することもある。



→ハッピーピエロの場合は、2つの箱からどちらかを選ぶ。完全な運まかせだ。

木箱、岩

エリアごとに木箱や岩などその形は異なるが、持ち上げて投げることができるオブジェクト。一度投げてしまうと壊れてしまい、再び使う(投げる)ことはできない。モンスターにヒットさせればダメージを与えたうえで気絶状態にできるほか、ときにはアイテムが出現する場合もある。見つけたらどんどん使っていこう。



←お金の少ないゲーム序盤はできるだけ壊して、アイテムの入手を期待したい。

コイン

黄色に輝く「?」マークが目印。この上に乗ると自動的にコイントスが行われるので、好きなところで◎ボタンを押して回転を止めよう。コインには天使の面と悪魔の面があり、出た面によって右表のような効果が現れる。マップ中では宝箱と似た黄色い点で表示されているが、こちらのほうが多少明るい色をしている。

コイントスの効果

コインの面	効果
天使の面	Absボーナス(装備している武器の10%分、Absが増加)
	体力とステータス異常を全回復
	WHpを全回復
悪魔の面	体力が半分になる
	WHpが半分になる

回復の泉

泉の中に入ったキャラクターの体力を、完全に回復してくれる不思議な泉。マップ上ではひときわ目立つ「？」のアイコンで表示されている。

一度入るとその輝きが失われ効果もなくなってしまうが、ある程度の時間が経過すれば何度でも復活する。回復アイテムの所持数が少ないときや、体力などの回復ができない「白の封印（ページ下参照）」のフロアでは非常に重宝するはずだ。



←泉があるとクリアはかなり楽になる。ただし、どのフロアにも必ずあるわけではない。

隠し扉

エリアごとに設定されたカギとなるアイテムを使用することで、開けることができる隠し部屋の扉。出口と同じく形もエリアごとにさまざまで、一見しただけではわかりにくいものもある。マップ上のアイコンで確認して、場所を把握しておこう。隠し部屋には宝箱がある場合も多いので、体力に余裕があるならフロアをクリアする前に足を運んでおくといい。なお、各エリアのカギは、右表のとおりだ。

エリア別隠し部屋のカギ一覧

エリア名	カギ
地下水道	地下水道のカギ
七色蝶の森	糸斬りの枝
ステラ渓谷	－
潮騒の洞窟	ルナストーンのかけら
ガンドール火山	石のTの字（ガンドール火山頂上以降はホワイトウインド）
月花宮殿	月時計のハリ
ゼルマイト鉱山洞	さびたカギ

ジオストーン

「ジオストーン」とはジオラマ（P.024参照）の新パーツの作成や未来の復興条件の把握に必要な石だ。これを入手しないと途中でジオラマが進まなくなってしまうので、存在するステージでは必ず入手するようにしよう。なお、ジオストーンの有無は、フロアを選択して◎ボタンを押したときに表示される。



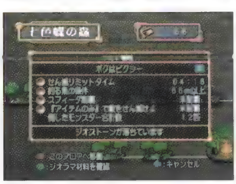
←二度手間を防ぐためにも、ジオストーンが存在するフロアでは必ず入手しよう。

封印

数あるフロアのなかには、特定の行動が行えなくなる「封印」がかけられているものがある。封印がかけられているかどうかは、そのフロアを選択して◎ボタンを押したときに表示される、フロア情報画面でチェックできる。

封印には右下の表のとおり3種類があり、それぞれ制限される行動が違うので注意しよう。

例えば赤の封印がかけられているフロアではユリスにチェンジできないが、こういうときはユリスの能力をカバーできるアイテムを持っていったり、サポートキャラクター（P.026参照）をモニカに役立つ者にするなど、前もって考えなくてはならないのだ。また、白の封印では回復そのものができないので、フロアに入る前の準備の大切さはいうまでもないだろう。



←フロアに足を踏み入れる前に、フロア選択画面で封印をチェックしよう。

封印の種類と効果

封印の種類	制限される行動
封 赤の封印	ユリスへのキャラクターチェンジ
封 青の封印	モニカへのキャラクターチェンジ
封 白の封印	体力とステータス異常の回復

メダル入手クリア条件

各フロアには課題を満たすと「メダル」がもらえるクリア条件があり、ジオストーンや封印と同様にフロア情報画面で確認できる。「せん滅リミットタイム」は、指定された時間内にモンスターを全滅させればOK。「釣る魚の条件」は、指定された大きさ以上の魚をそのフロアで釣りあげればいい（P.032参照）。「スフィーダ制覇」は、その名のとおりスフィーダ（P.032参照）をクリアすることでメダルが獲得できる。

そのほかにも「ライドポッドのみで敵をせん滅せよ」や「アイテムのみで敵をせん滅せよ」などさまざまな条件があるので、P.042からの「応用戦術」で確認してほしい。なお、入手したメダルはニード町長を仲間にしてから彼に話しかけることで、ほかでは手に入らない貴重なアイテムと交換してくれる。



←1つのステージで入手できるメダルは、最大4枚。すべてのフロアで獲得をめざそう。



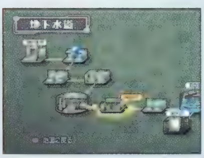
←ニード町長から購入できるアイテムは、ここでしか手に入らない貴重なものばかりだ。

フロアクリアまでの流れ

フロアをクリアする手順は、大きく分けて以下の4ステップになる。ボスとの戦闘が待っているボスフロアや、イベントが発生するフロア以外のフロアでは、これが基本の流れとなる。ここで簡単に、フロア攻略のスタートからゴールまでの道程を追っていくことにしよう。

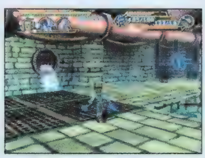
1 フロアのセレクト

目的のフロアを選択し、◎ボタンで決定する。話の流れにそって次に向かうことになるフロアには「NEXT」の文字が出現しているので、ほとんどの場合はそこにカーソルを合わせて決定すればいい。一度◎ボタンを押すとメダル入手条件や封印の有無などが表示されるので、確認したあとにもう一度◎ボタンを押そう。これでフロアの内部へ入ることができる。



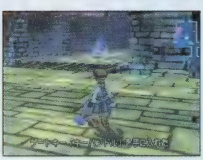
2 フロア攻略開始！

フロアを選択したら、いよいよフロアの内部へ入る。まずはモンスターを倒してAbsやお金を稼ぎ、宝箱などからアイテムを入手しつつ先をめざそう。特にそのフロアのマップがすべて表示される「フロアマップ」や、そのフロアの宝箱やモンスターの位置がマップに表示される「魔水晶」を早めに宝箱から入手しておくと、進行がかなり楽になるのだ。



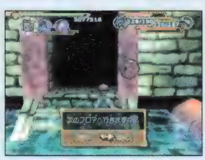
3 ゲートキーを見つけ出す

各エリアごとに決められたゲートキーを見つけ出そう。これがないと出口から先へ進むこと、つまりフロアをクリアできないからだ。ゲートキーはそのフロア内のモンスターのうち1体が持っているのだが、パウというサポートキャラクターにしないかぎり、倒してみるまで所持しているかどうかはわからない。それまでは、出現するモンスターは片っ端から倒すようにしよう。



4 出口を探し、ゲートキーを使う

ゲートキーを入手したら、あとは出口を見つけよう。前に立つと「！」マークが表示されるので、◎ボタンを押してゲートキーを使う。これで次のフロアへの道が開けた。ジオストーンや宝箱などの取り逃しがないか最後に確認し、問題がなければ◎ボタンを押して「次のフロアへ～」の問いかけに「はい」と答えよう。これでそのフロアをクリアしたことになるのだ。



写真＆発明

「写真」と「発明」は、撮影した写真から発明のヒントとなるものを選んでアイテムを作成する、ユリスらしい能力だ。うまくいけば、強力な武器やアイテムを作り出すこともできる。

写真の撮り方

発明を行うには、まずカメラを使ってネタ集めをする必要がある。「カメラ」をアクティブアイテムに装備したら、通常のエリアではそのまま○ボタンを押すとファインダー画面になる。あとは左スティックで方向を調整し、もう一度○ボタンを押せば撮影完了だ。ダンジョンのフロアでは少し操作が異なり、アクティブアイテムからカメラを選び、○ボタンを押すことでファインダー画面となる。



冒険の先々で見つけた気になるものは、とりあえずカメラに収めてみよう。

ネタとスクープ

ファインダー画面で△ボタンを押すと、いままで撮影した写真の一覧を確認することができる。このとき写真名の左に がついているものは、発明のネタとして使える写真。こういった写真を撮っていくことで「得点」を得ることができ、これが100点増えるごとに写真家レベルがアップするのだ。写真家レベルを上げていくとドニーからごほうびのアイテムがもらえるので、発明のネタを集めるついでにこちらもいただいておこう。なお、赤い星がついた は、ネタよりも得点の高い「スクープ」と呼ばれるもの。特定のイベント終了後にドニーと話すと教えてもらえ、「スクープメモ」で確認することができる。



写真名の左についている電球がネタの印。間違って消してしまわないように。



スクープメモのチェックボックスを見て、撮影したかどうかを確認しよう。

写真の整理

写真のかくにん画面で写真にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、写真を整理するためのメニューが表示される。基本的に発明のヒントにならない写真は保存しておいても意味がないので、「不要な写真をまとめて消す」で削除してしまおう。そのほかにもヒントとなる写真はネタ帳に、何かの記念に残しておきたい写真はアルバムに保存しておくことで、30枚の写真スペースを有効に利用できるはずだ。



ネタ帳に移した写真は、いつでも発明のヒントとして利用できるので安心しよう。

発明品の作り方

ある程度ネタが集まったら、それらを組み合わせて発明品を作り出そう。メインメニューの「つくる」を選び、発明を行う画面になったら、「つくれるもの」のなかから「新規発明」を選んで◎ボタンで決定。すると写真を3つ選択する画面になるので、撮った写真やネタ帳のなかから発明のヒントになりそうな組み合わせを選び、◎ボタンを押す。組み合わせが正しければ、それに対応した発明品の設計図が完成するのだ。

「つくれるもの」のリストにその発明品の名前が載ったら、カーソルを合わせて◎ボタンで決定しよう。作るのに必要なアイテムと個数が書かれたレシピが表示され、作る個数を選択して決定すればOKだ。もし組み合わせが間違っていれば失敗となるが、仮に失敗してもなんらデメリットはないので、いろいろな組み合わせを試してみるといい。

発明の手順

1. 「メインメニュー」→「つくる」→「つくれるもの」のなかから新規発明を選ぶ。
2. 撮影した写真やネタ帳のなかから、発明のヒントとなりそうなものを3つ選ぶ。
3. 3つのネタの組み合わせが正しければ、発明品の設計図が完成。
4. 「メインメニュー」→「つくる」→「つくれるもの」のなかから作りたい発明品を選ぶ。
5. 作る個数を選択して決定。これで発明品が完成する。



←組み合わせが合っていれば設計図ができる。その後、必要なアイテムを選択して完成だ。

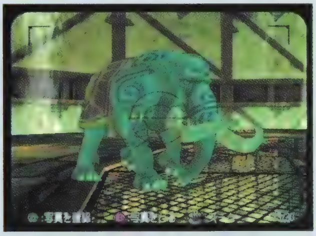


←町のなかに発明のヒントが転がっていることも。これを試せば、なんらかの発明が可能。

シャッターチャンスを逃すな！

発明のヒントのなかには、ゲーム全編をとおして一度きりしかシャッターチャンスがないものもある。主に各章のボスなどがそれに当たり、これを撮り逃してしまうと二度と撮影することはできない。もちろん、そのネタを必要とする発明も作れなくなってしまうのだ。撮り逃しを防ぐためにも、ボス戦の前などには、P.230からのスクープリストでそのモンスターの名前がないかどうか確認し、スクープに指定されているようなら確実にカメラに収めておきたい。

また、特に気をつけたいのが未来でのみ撮れる写真。第八章以降はタイムゲートが消えてしまうため、未来への行き来ができなくなる。第七章までに未来で写せる写真の撮り逃しがないかチェックし、まだ写していないものがあれば、早めにカメラに収めておこう。こういった写真は、店でも購入できないような高性能のライドポッド用パーツのヒントとなるものも多い。ネタを発見して発明しておかないと、ゲーム後半でのライドポッドの戦闘が非常につらくなる。



←戦闘中にカメラを構えなければならないこともある。多少の危険は覚悟するべし。



←第八章になると月花宮殿などにも入れなくなる。ここでも撮り逃しのないように。

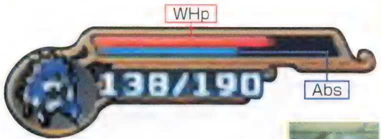
武器の育成

ユリスとモニカが扱う武器には、合成やビルドアップを繰り返して育て上げていく楽しみがある。AbsやWHpといった武器に関する基本的なことも含めて、ここで解説しよう。

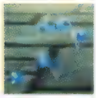
武器のレベルアップ

モンスターを倒すと、「魔力のつぶ」と呼ばれる宝石状の結晶がこぼれ落ちる。これを入手すると、そのモンスターを倒した武器のAbsゲージが上昇し、満タンになるとその武器がレベルアップする。つまりAbsとは武器の経験値のことなのだ。レベルアップすると武器パラメータの「攻撃力」と「合成ポイント」などが増加し、武器が強くなると同時に、合成による強化やビルドアップがやりやすくなる(P.022)。なお、レベルアップするにつれ、次のレベルに必要なAbsの量は増していき、その計算式は右のとおりだ。

武器のWHp、Absゲージ



レベルアップに必要なAbs
武器の基本Abs
+(武器の基本Abs/2)
×(現在の武器レベル−1)



魔力のつぶ

パラメータ

すべての武器には、右表に示した10種類のパラメータが設定されている。このなかで「攻撃力」と「耐久」以外は、値が高いとそれを弱点とするモンスター(個々で弱点が違う)に絶大な効果を発揮する。なお攻撃力と耐久はレベルアップで上昇していくが、ほかのパラメータは基本的に合成を行わないと強化することができない。また、各パラメータは武器ごとに限界値が定められ、いくら合成を繰り返してもこの値を超えて成長することはない。

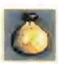
パラメータの効果

パラメータ	効果
攻撃力	武器本来の攻撃力。敵に与えるダメージに影響する。
耐久	武器の耐久度。この値が高いほど、WHpの減りが遅くなる。
炎	炎属性の高さ。主に「植物」「不死」のモンスターに有効。
冷気	冷気属性の高さ。
稲妻	稲妻属性の高さ。主に「水棲種」「カラクリ」のモンスターに有効。
風	風属性の高さ。主に飛空しているモンスターに有効。
粉砕力	粉砕力の高さ。
退魔	退魔の高さ。主に「不死」のモンスターに有効。
ケモノ斬り	ケモノ斬りの高さ。主に「ケモノ」のモンスターに有効。
うろこ斬り	うろこ斬りの高さ。主に「水棲種」「竜族」のモンスターに有効。

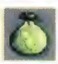
武器の耐久度

Absゲージの上にあるオレンジ色のゲージは、WHpと呼ばれる武器の耐久度を示している。武器を使ってモンスターに攻撃を与えるとWHpが減少していき、0になると故障状態となる。この状態ではモンスターにまったくダメージを与えることができないので、WHpを回復するアイテム「リペアの粉」を使って修理しよう。なお、武器が故障してしまうとせっかくためたAbsが減少してしまうため、修理するタイミングはWHpが0になる直前がいいだろう。

リペアの種類



リペアの粉
(レンチ、剣、アームパーツのWHp回復)



ガンリペア(銃のWHp回復)



リングリペア(腕輪のWHp回復)

合成

もっとも簡単かつ効果的に武器のパワーアップを図れるのが、さまざまなアイテムを武器にかけ合わせる「合成」だ。武器のステータスを見ると、一番下に「合成ポイント」というパラメータがあるはず。この値はその武器に合成できるアイテム数を表しており、レベルアップごとに一定の値が加算されていく。合成を繰り返して合成ポイントが0になったら、その武器を鍛え直してポイントをため、再度合成を行おう。



←武器を合成する際は、スペクトル化した武器のレベル分ポイントを消費する。

スペクトル化

合成を行う際には、まず材料となるアイテムを「スペクトル化」する必要がある。スペクトルとはアイテムに宿った力の残光のことで、この状態にしないと合成の材料として使うことができない。メニューからアイテムを選択し「スペクトル化」の項目を実行すると、合成の材料として使用した場合の効果が表示される。スペクトル化する個数を選択し、問題がなければそのまま実行しよう。これでそのアイテムのスペクトルができるので、アイテム欄から「合成する」を選択。あとは合成元となる武器の上にスペクトルを持っていき、◎ボタンを押せば合成完了だ。

武器をスペクトル化する際も、基本はアイテムのスペクトル化と同じ手順を踏めばいい。ただし武器の場合、レベル5以上のものでないとスペクトル化しても不完全になってしまい、それを合成してもほとんど効果が期待できない。多少時間はかかるが、合成の材料となる武器を5段階以上レベルアップさせ、そのあとでスペクトル化するようにしよう。なお、武器をスペクトル化した場合は、元の全パラメータが60%引き継がれる。合成元となる武器の各種パラメータが材料となる武器の40%未満だと、合成しても材料を越える武器ができないので注意。



←武器をスペクトル化すると元の武器のパラメータが60%引き継がれる。



←武器スペクトル合成時の攻撃力は、値の低いほうの武器の25%が加算される。

特殊能力

武器ステータス画面のWHpの上にアイコンで表示されているのが武器の「特殊能力」だ。これらは特定の武器に最初から付属していたり、その能力を持つ「コイン」を合成することで、武器に付属させることができる。また、一度特殊能力のついた武器はスペクトル化しても特殊能力が消えることはないので、プラスに働く特殊能力はどんどん引き継がせていこう。

ただし、このとき気をつけたいのが、特殊能力の相殺効果。特殊能力のなかには反対の属性を持つものがあり、合成元の武器に材料に付属した特殊能力の反属性がついていると、お互いの能力が消えてしまうのだ。この状態ではもう一度その能力を持つスペクトルを合成することで、初めて能力を持たせられる。

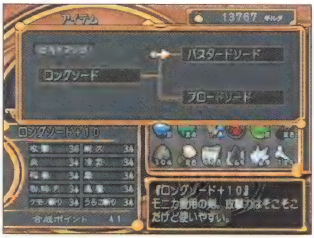
特殊能力の効果

特殊能力	効果
富豪	敵が落とすお金が増える(「貧乏」と反属性)。
貧乏	敵が落とすお金が減る(「富豪」と反属性)。
毒	敵に毒を与える。
ストップ	一定時間、動けなくする。
盗む	敵の持っているアイテムを盗む。
クリティカル	一定の確率で大ダメージを与える(「暗黒」と反属性)。
暗黒	攻撃力が増すが、攻撃すると少しダメージ(「クリティカル」と反属性)。
壊れにくい	WHpが減りにくい(「壊れやすい」と反属性)。
壊れやすい	WHpが減りやすい(「壊れにくい」と反属性)。
吸収	与えたダメージの一部で自分の体力回復(「治癒」と反属性)。
治癒	少しずつ体力を回復する(「吸収」と反属性)。
AbsUp	敵が落とすAbsが2倍になる。

ビルドアップ

レベルアップや合成を繰り返してパラメータが一定値以上に達すると、武器を1ランク上のものに進化させることができる。これがビルドアップと呼ばれるもので、実行すると各パラメータの上限が上がり、さらに強力な武器に育て上げることができるようになる。

ビルドアップを行うにはメニューのアイテム欄から武器を選択し、「ビルドアップ」を選べばいい。するとビルドアップに必要なパラメータの値が赤く点滅して表示されるので、合成を繰り返し、規定値まで到達させよう。なお、ビルドアップに必要なパラメータの値は、ビルドアップ後の武器の初期値の90%以上(耐久は影響なし)となっている。また、ビルドアップすると、進化後の武器パラメータの初期値の10%が加算される(耐久は影響なし)。



←ビルドアップには複数の候補が出ることも。要は最終的にどの武器を使いたいかだ。

オススメ武器育成法

何も考えずに武器の育成を行っていたのでは、どれか1つの武器に成長がかたよってしまったり、能力のバランスの悪い武器ができてしまう。そこで、ここではオススメの武器育成法を紹介しよう。以下の方法を徹底して行うことにより、かなりスムーズに武器を育成することができるはずだ。

成長させたいほうの腕でトドメ

モンスターから得る魔力のつぶは、トドメをさした手の武器にAbsとして加算される。したがって左右どちらかの武器にかたよった戦い方をしていると、武器の成長もかたよってしまう。だが逆にこれを利用し、成長しているほうの武器でモンスターの体力をギリギリまで削り、トドメを刺すときだけ、成長が遅れているほうの武器を使おう。Absは後者に加算されるので、両者をバランスよく育てることができる。

武器の持ち替え

新しい武器を手に入れても、そういった武器は基本値の能力しか持ち合わせていないため、大抵それまで育ててきた武器よりも性能的に劣ってしまう。あとで詳しく説明するが、武器同士の合成は合成ポイントと上昇するパラメータのコストパフォーマンスがいい。したがってレベル5以上まで成長させて安定した武器スペクトルを作り出したいところだが、性能が低いためメインの武器として使って育てるには少々つらい。そこで今まで育ててきた武器を使って敵を倒し、「魔力のつぶ」を入手する前に武器を成長させたいものに持ち変えよう。これでAbsはすべて後者に入り、楽にレベルアップできるようになる。



←大量のAbsを持つ敵を倒せば、低ランクの武器ならすぐレベルアップする。

倒したあとにキャラクターチェンジ

主にライドポッドやモンスターへんげのレベルアップを図りたいときに使用する方法。ユリスやモニカでモンスターにトドメを刺し、魔力のつぶを入手してAbsが加算される前にライドポッドまたはモンスターへんげに切り替えるのだ。これでライドポッドにそのモンスターを倒した分のEXPが入り、モンスターへんげの場合もその分の熟練度が上がる。ちなみに、この方法でAbsの入手をユリスかモニカで行うと、両手の武器に均等にAbsが入る。どちらかの手の武器が圧倒的に弱くて育てられないときに使っていこう。

サポートキャラクターを利用しよう

サポートキャラクターのなかには、特定の武器のレベルアップ時にボーナスとして、合成ポイントを通常より1だけ多く加算してくれるものがいる(レンチならスターブル、剣ならミレーネなど)。加えて10種ある武器のパラメータのうち、ランダムで1つを1上昇させてくれるなど、その効果はまずまず大きい。

そこでダンジョンに足を踏み入れる前には、ユリスとモニカ、どちらのどの系統の武器を鍛えるかを決めておき、必ずこういったサポート能力を持つキャラクターを連れていくようにしよう。一度のレベルアップでは効果は少ないが、これを徹底して行うことで最終的には大きな成果が見込めるはずだ。



←腕輪にボーナスをくれるリンは、第三章の一定の期間しか仲間にならないので注意。

最強の武器を作り出そう!

合成ポイントに余裕がある武器に「合成ポイントを使いはたしたレベル5以上の武器」をかけ合わせていけば、早いうちから大幅な強化を図ることができる。クリスタルは、よほどお金に困っていないかぎり、てんびん谷の「スターアイテムズ」か、ルーシオを仲間にして彼から購入しよう。

ただし、レベル5以上まで育てた武器の合成ポイントを使いはたすだけのクリスタルを購入すると、その投資額もバカにならない。したがってお金に余裕のないゲーム序盤は、クリスタルの直接合成で十分。余裕ができるゲーム中盤以降になってから、武器同士の合成にシフトしていくといい。各系統の最強の武器に進化させたら、P.318からのデータを見てその武器の限界値を確認。あとは残り合成ポイントと相談し、限界値まで余裕があるならクリスタルを合成。余裕がないのなら、武器同士の合成を続けよう。

各系統の最強の武器

系統名	武器名
レンチ	DENSETSU
剣	南国のキング
銃	スーパーノヴァ
腕輪	ファイブスター

合成材料に適した武器

武器名	初期値が高いパラメータ	発明できるようになる章
ヘビーハンマー	冷気、粉砕、退魔	第五章
セクシーパンサー	炎、風、退魔、ケモノ斬り、うろこ斬り	第七章
スティールガン	稲妻、粉砕、うろこ斬り	第五章
覇者の剣	粉砕、ケモノ斬り	第五章



←第八章に入ると未来に行けなくなる。合成に必要な武器は、第七章で買いだめしておこう。



←発明で上表の武器を作れるようにしておけば、未来に行けなくなってしまう第八章でも安心だ。

最強までの道のり

ゲーム前半

各系統の初期武器(工具武器ならレンチ)を育てる。レベルアップで得た合成ポイントは、クリスタルをかけ合わせて消費。早い段階から最終的にどの武器をめざすのかを明確にし、ビルドアップルートを絞る。

ゲーム中盤

イベントや宝箱から入手した武器は、オススメ武器育成法の「武器の持ち替え」を行い、レベル5まで上げる。それにクリスタルを合成し、合成ポイントをすべて消費したあとでスペクトル化。最後に合成元となる武器にかけあわせよう。

ゲーム後半

成長させたいパラメータの初期値が高い武器を、ショップで購入。「武器の持ち替え」を行ってレベル5にし、合成ポイントをすべて消費したら合成する。合成元となる武器の合成ポイントが、限界値まで育てるのに余裕がある場合は、各種クリスタルを合成。余裕がないなら武器同士の合成を繰り返す。

ジオラマシステム

自分の思いどおりの町を作る楽しみがあるジオラマシステム。ユリスたちの冒険を進めるうえでも欠かすことのできない要素なので、その基礎を学んでおこう。

ジオラマシステムとは

グリフォンによって消されてしまった未来の世界を復興させるため、コンダたちが開発したカーペントリオンで現代に「起源点」を再現する。それが「ジオラマ」システムだ。ジオストーンに記録された条件を満たす町作りを行っていけば、未来にそれを起源点とする人物や建物が復興し、本来の姿をとりもどす。これを繰り返し、未来と現代を行き来することによって、ユリスとモニカの冒険も先へと進んでいくのだ。



←起源点を作ることで未来に変化が生じ、グリフォンに消されていた人々が復活する。

ジオラママップ

世界の各地にはジオラマ作りのできるマップがあり、そこに足を踏み入れると写真のように画面左下にアイコンが表示される（写真の赤丸内）。この状態でSELECTボタンを押すと、カーペントリオン操作モードに入り、大地を上から見下ろす視点に切り替わる。さらにここで△ボタンを押すと、ジオラマメニューを開くことができ、パーツの組み立てや配置、条件の確認などができるようになるのだ。

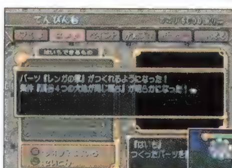


←画面左下にマークが表示されたら、SELECTボタンで上空からの視点へ変わる。

ジオストーン

第二章以降のほとんどのダンジョンフロアに存在する、古代人の知恵がつまった石「ジオストーン」。この石にはジオラマのパーツを作るための情報や、起源点を復興するために必要な条件が記録されている。存在するフロアでは、必ず手に入れておこう。

新たにジオストーンを手に入れたら、ジオラママップに行きジオラマメニューを開こう。すると自動的に石の解析が行われ、さまざまな情報が明らかになっていくのだ。ジオラマを設置するには、まずこのジオストーンの収集から始めることになる。



←ジオストーンを手に入れると、次々に未来復興の条件が明らかになっていく。



→ジオストーンのあるフロアでは、クリアする前に取り逃していないかチェックしよう。

ジオラマメニュー

カーペントリオン操作モードで△ボタンを押すと、右の写真のようなジオラマメニューが開き、下で紹介している6つの行動を実行することができる。

どれもジオラマを作成して未来を復興していくには欠かせないものなので、それぞれのコマンドで何ができるかを理解しておこう。



←ポリンとはそのマップに配置できるパーツ数の単位。あとこの分だけ配置可能。

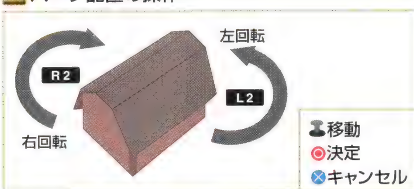
つくる

ジオストーンから得られたパーツ情報をもとに、材料を消費してそのパーツを「つくる」ことができる。ジオラマの材料は、モンスターを倒したり宝箱から入手するほかに、列車の中にいるコンダからそのほとんどを購入することができるので覚えておこう。

はいち

「つくる」で作成したパーツをマップに「はいち」したり、壊して材料にもどすことができる(ただしペンキなど一部の材料は返ってこない)。パーツ配置の操作は下図のとおり。エントツやランプなどのパーツは設置したい建物の上で◎ボタンを押し、そのあとで細かい設置場所を決定することになる。

パーツ配置の操作



ペイント・かたづけ

「ペイント」ではペンキを使い、配置したパーツを好きな色に塗り替えることができる。「かたづけ」は、配置ずみのパーツを撤去したいときに使う。撤去したパーツはフィールドから消え、「はいちできるもの」の欄に移動されるので、ここからまた配置し直したり、壊して材料にもどしたりしよう。

カルチャー

配置してある建物と、その建物に設置したパーツ、住人の一覧を見ることができるのが「カルチャー」。画面右下に表示されているカルチャーポイントは、そのエリアの文化度を表す数値で、建物を配置したり、建物にパーツをつけることなどでアップしていく。

ぶんせき

「ぶんせき」では、現在判明しているジオストーンに記録された未来の起源点復興の条件を確認できる。条件を満たしているかどうかは、左にあるランプの点灯によって判断できる。これが点灯していれば、その条件を満たしているということになるのだ。

未来との行き来

現在と未来を行き来するには、ジオラママップにあるタイムゲートに入ればいい。現代にあるタイムゲートは赤、未来にあるタイムゲートは青色の光を放ち、それぞれユリスとモニカのアトラミリアに反応して時空間移動ができる。現代で未来の起源点を復興させると未来の世界に変化が生じ、画面にメッセージとして表示される。このメッセージが表示されたら、タイムゲートを使い未来の世界へ行こう。現代の世界では解決できない問題も、未来の人たちの力を借りることで解決できるようになるのだ。



←タイムゲートの前で、「!」マークが表示されたら◎ボタン。これで未来と現代を行き来できる。



→未来が復興すると、パワーアップアイテムの入った「つづら」が出現する。取り逃しのないように。

サポートキャラクター

ユリスとモニカとともに冒険する3人目の仲間が「サポートキャラクター」だ。総勢26名が登場し、誰もが個性的な特殊能力やコマンドで冒険の手助けをしてくれる。

サポートキャラクターの役割

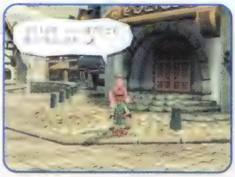
ユリスやモニカと違い、サポートキャラクターは直接戦闘に参加することはできない。だが、独自のコマンドや特殊能力を持っており、それらをうまく使いこなすことで絶大な効果を発揮する。各サポートキャラクターの特徴を把握し、目的にあった人物を冒険に連れて行けば、まさに百人力だ。

仲間にするには

サポートキャラクターを仲間にするにはいくつかの条件がある。その基本的な流れを紹介しよう。1人のキャラクターを仲間にするときには、ほとんどの場合、この流れを踏むことになる。ちなみに、仲間になるサポートキャラクターの大半は、ユリスの故郷パームブリンクスの町民。物語が進んだらもどってみよう。

1 キャラクターと話す

特定のキャラクターに話しかけると、その人物を仲間にするための条件が提示される。内容はキャラクターごとにさまざまだ。詳しくは、P.253からの「サポートキャラクター紹介」を参照してほしい。なお、依頼内容はアイテムの「メモ帳」に記載されるので、いつでもチェックできる。



2 依頼をこなす

指定された依頼をこなしたら、再びそのキャラクターに話しかけよう。するとユリスたちの冒険に協力してくれるようになり、以降各地の停留所に停めてある列車へ乗車してくれる。なお、この状態になれば、ジオラマで作成した住居に、その人物を住まわせることもできるようになる。



3 キャラクターが仲間に

サポートキャラクターを冒険に一緒に連れていきたいときは、列車やジオラマにいるキャラクターに話しかけて「連れて行く」を選べばOKだ。

逆に仲間から外したい場合は、メニューの「キャラクター」からサポートキャラクターを選び、「パーティから外す」を選択すればいい。



サポート能力

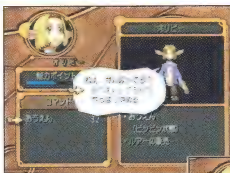
サポートキャラクターごとに設定されたサポート能力は、仲間にしているだけで自動的に効果を発揮する。家や列車内にいるキャラクターに話しかけるか、メニューの「キャラクター」からサポートキャラクターを選ぶと出現する「ステータスをみる」で、その効果を確認することができる。下の表では代表的なサポートキャラクターのサポート能力と、その主な使い道を紹介している。これを参考にして、自分の目的にあったサポートキャラクターを仲間に加えて連れていってほしい。なお、P.253～259ですべてのサポートキャラクターのサポート能力を紹介しているので、そちらも合わせて参考にしてもらいたい。

目的別オススメサポートキャラクター

目的	キャラクター	効果
レンチを強化したい	スターブル	レンチのレベルアップ時にボーナス
剣を強化したい	ミレーネ	剣のレベルアップ時にボーナス
銃を強化したい	ジラード	銃のレベルアップ時にボーナス
リングを強化したい	リン	リングのレベルアップ時にボーナス
お金を稼ぎたい	ニード町長	敵を倒したときのお金が増える
短時間でクリアしたい	パウ	マップ表示、ミミック&ゲートキーモンスター検知

コマンド

サポートキャラクターには、自動的に発揮される能力のほかに、コマンドを使える者もいる。コマンドを使いたい場合は、サポートキャラクターのステータス画面にあるコマンドの一覧から、使用したいものを選べばOK。そのあとでメニューを閉じれば、すぐさまそのコマンドを実行してくれる。コマンドは能力ポイントの分だけ使用することができ、各コマンドの消費ポイントはコマンド名の右に記載されている。どれも使いどころを間違えなければ大きな効果を発揮するので、うまく活用していこう。なお、能力ポイントの回復は時間の経過で行われる。



←コマンドには使用制限があるので、ここぞというときにだけ使っていくようにしよう。

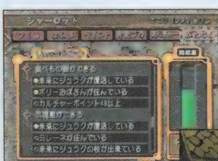


→消費した能力ポイントは、時間とともに回復していく。回復する手段はこれだけだ。

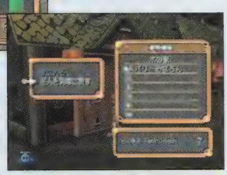
家に移住させる

仲間にして列車に乗せたサポートキャラクターは、ジオラマで作成した住居に移住させることができる。やり方はいたって簡単で、移住させたい家のドアを調べて「人を移住させる」を選び、列車内にいる仲間から住まわせたいキャラクターを選べばいい。

ただし、なかには特定の条件を満たす住居でないと住んでくれない人もいるので注意しよう。未来の発展条件に特定の人物を住まわせなければならないことも多く、キャラクターを仲間にするということは、ゲームを進めるうえでも非常に重要な意味を持つのだ。



←人を住まわせることが、未来の復興条件になっていることも。必ず仲間にしておこう。



→列車にもどすには、移住させるときと同じように扉を調べて「列車に戻す」を選択すればいい。

モンスターへんげ

ユリスにライドポッドがあるように、モニカには「モンスターへんげ」という特殊能力がある。その名のとおりモンスターに変身し、その力を使って戦うことができるのだ。

モンスターへんげとは？

「モンスターへんげ」を行うと、モンスターに変身し、固有の攻撃を使えるようになる。攻撃のなかには状態変化を引き起こすものも多く、使いどころを考えればなかなか便利なので、戦闘の際はうまく使い分けていこう。

また、そのほかのメリットとしては、同種族のモンスターに襲われなくなるという点がある。さらにはモンスターとの会話を交わすこともできる。ときにはストーリーを進めるうえで重要となる話や、モンスター同士ならではのおもしろい話も聞けるのだ。



←ヒマーラ同士が会話中。もちろん片方は、モニカのへんげ中の姿なのだ。

モンスターにへんげするには

モンスターにへんげするには、種族ごとの「モンスターバッジ」が必要だ。植物の「モンスターバッジ」は、ジュラクモールの道具屋で買えるが、それ以外のものは決められた方法でその種族のモンスターを倒して入手することになる。基本はジュラクモールの道具屋で売っている「ギフトカプセル」に特定のアイテムを3つ詰め込み、それを投げつけたあとに倒せばOK。

バッジを入手したら、メインメニューから「キャラクター」を選び、キャラクターセレクト画面へ。ここで「モンスターへんげ」にカーソルを合わせて決定すると、入手ずみのモンスターバッジが表示されるので、へんげしたい種族のバッジを選んで決定しよう。



←「ギフトカプセル」に好物を入れて投げたあとに倒す。これがバッジ入手の基本。

クラスチェンジ

武器と同様「モンスターへんげ」も、モンスターを倒して魔力のつぶを入手することで強くなっていく。魔力のつぶを入手することで「熟練度」が上がり、ゲージが満タンになるとレベルアップするのだ。レベルが上がると攻撃力や防御力がアップするほか、一定のレベルまで達すると、その種族の上位モンスターにクラスチェンジできる。モンスターのクラスは全4段階。クラスチェンジするごとに「モンスターのしずく」を入手。さらに最終段階のモンスターのレベルを最大まで上げるとマスターレベルとなり、報酬として「ダイヤモンド」などの宝石が手に入る。

モンスターへんげのゲージ



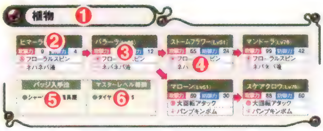
へんげパワー
変化すると徐々に減少し、なくなるとへんげがとける。戦闘画面では画面右上に表示。

熟練度
魔力のつぶを入手すると増えていき、100までたまるとレベルアップ。



クラスチェンジフローチャート

モンスターの種族別クラスチェンジフローチャートでは、進化ルートのほかにモンスターバッジの入手方法や、へんげ後の各種ステータス、クラスチェンジに必要なレベル、攻撃方法、マスターレベルの報酬アイテムといった情報もあわせて掲載（見方は下記参照）。モンスター育成の参考にしてほしい。



① 種族名

モンスターの種族名。

② モンスター名（レベル）

モンスター名と、ランクアップに必要なレベル。

③ 攻撃力＆防御力

そのモンスターの、最低レベル時の攻撃力と防御力。レベルアップすると上昇していく。

④ 攻撃方法

そのモンスターの攻撃方法。対応したボタンを押すと、この攻撃を繰り出せる。

⑤ バッジ入手方法

その種族のモンスターバッジを入手するのに必要なアイテム。このアイテムを、ジュラクモールの道具屋で買える「ギフトカプセル」に3つ入れて、敵に投げつけたあとに倒せばバッジを入手できる。

⑥ マスターレベル報酬

その種族のモンスターをレベル99まで成長させたときに、報酬としてもらえるアイテム。どれも貴重なものなので、重宝するはずだ。

カラクリ

モンスター名	攻撃力	防御力	攻撃方法
ボンバーヘッド（Lv1）	8	3	◎ローリングパンチ / バーストヘッド
→ 三尺玉（Lv26）	22	10	◎ローリングパンチ / バーストヘッド
→ デンジャーボム（Lv51）	64	21	◎ローリングパンチ / バーストヘッド
→ スウィートダイナマイト（Lv76）	96	39	◎ローリングパンチ / バーストヘッド

バッジ入手法

●ボンバーヘッドを爆弾で倒す　※ギフトカプセルは必要なし

マスターレベル報酬

●アメジスト×5

ケモノ

モンスター名	攻撃力	防御力	攻撃方法
ドブチュー（Lv1）	8	4	◎ストライクログ / 頭突き
→ ビーチラット（Lv26）	22	12	◎ストライクログ / 頭突き
→ キャッスルイーター（Lv51）	64	24	◎ストライクログ / 頭突き
→ デスマウス（Lv76）	96	42	◎ストライクログ / 頭突き
ビーチラット → スナイパーウルフ（Lv51）	60	20	◎ボルトショット / バレルヒット
→ スマイルウルフ（Lv76）	88	39	◎ボルトショット / バレルヒット
ドブチュー → トッシーン（Lv26）	30	12	◎クラブアタック / ―
→ 暴れトッシーン（Lv51）	70	24	◎クラブアタック / ―
→ バンドー（Lv76）	100	34	◎クラブアタック / ―

バッジ入手法

●ドブチュー系にとろりんチーズ
●トッシーン系にごくじょうチキン

マスターレベル報酬

●ガーネット×5

植物

名前	攻撃力	防御力	技	技
ヒマーラ(Lv1)	9	4	フローラルスピン	ネバネバ液
パラーラ(Lv26)	23	12	フローラルスピン	ネバネバ液
ストームフラワー(Lv51)	65	24	フローラルスピン	ネバネバ液
マンドーラ(Lv76)	99	42	フローラルスピン	ネバネバ液
マローン(Lv51)	59	30	大回転アタック	パンプキンボム
スケアクロウ(Lv76)	88	50	大回転アタック	パンプキンボム

ヒマーラ → パラーラ → ストームフラワー → マンドーラ
パラーラ → マローン → スケアクロウ

バッジ入手法	マスターレベル報酬
●ジュラクモールの道具屋	●ダイヤモンド×5

水生種

名前	攻撃力	防御力	技	技
フロッガー (Lv1)	7	3	二段蹴り	毒液
ゲロン (Lv26)	23	11	二段蹴り	毒液
ガマール (Lv51)	60	23	二段蹴り	毒液
ピュートス (Lv76)	95	41	二段蹴り	毒液
ムーンギョーン (Lv51)	60	23	ギョーン式モリ突進	ネバネバ液
ウミンチュ (Lv76)	95	41	ギョーン式モリ突進	ネバネバ液

フロッガー → ゲロン → ガマール → ピュートス
ゲロン → ムーンギョーン → ウミンチュ

バッジ入手法	マスターレベル報酬
●フロッガー系にバッタン ●ギョーン系にエヴィ	●アクアマリン×5

精霊

名前	攻撃力	防御力	技	技
ピクシー (Lv1)	7	3	ビッグマウスアタック	フレイムバスケット
シルフ (Lv26)	23	10	ビッグマウスアタック	フレイムバスケット
フェアリー (Lv51)	60	21	ビッグマウスアタック	フレイムバスケット
インプ (Lv76)	95	39	ビッグマウスアタック	フレイムバスケット

ピクシー → シルフ → フェアリー → インプ

バッジ入手法	マスターレベル報酬
●ピクシー系に ネバネバピーチ	●ペリドット×5

トランプ

名前	攻撃力	防御力	技	技
クローバー (Lv1)	36	20	グリーンヒット	—
ダイヤ (Lv26)	45	22	ダイヤシュート	—
ハート (Lv51)	57	24	ブレイクハート	—
スペード (Lv76)	66	40	ソードクラッシュ	—
ジョーカー (Lv76)	80	20	死神の一撃	—

クローバー → ダイヤ → ハート → スペード
ハート → ジョーカー

バッジ入手法	マスターレベル報酬
●ダイヤ系にダイヤモンド	●トパーズ×5

不死

名前	攻撃力	防御力	技1	技2
ガイコツ兵 (Lv1)	7	3	◎縦一文字斬り	水平斬り
ホーンヘッド (Lv26)	23	11	◎ボーンクラッシャー	シールドアタック
マスタージャケット(Lv51)	60	23	◎縦一文字斬り	水平斬り
レアジャケット(Lv76)	95	41	◎縦一文字斬り	水平斬り
シロヒゲ (Lv51)	61	25	◎X斬り	二段突き
OYAKATA (Lv76)	89	38	◎X斬り	二段突き

バッジ入手法
●ガイコツ系を聖水で倒す
※ギフトカプセルは必要なし

マスターレベル報酬
●サファイア×5

魔人

名前	攻撃力	防御力	技1	技2
クモババ (Lv1)	7	3	◎呪いの一撃	タタリ
シーバァー (Lv26)	23	11	◎呪いの一撃	タタリ
スパイダーレディ(Lv51)	60	23	◎呪いの一撃	タタリ
ババンチュラ(Lv76)	95	41	◎呪いの一撃	タタリ
ミス・ゴーゴン(Lv51)	55	30	◎恨みの一撃	石化光線
ミセス・ゴーゴン(Lv76)	88	42	◎恨みの一撃	石化光線

バッジ入手法
●クモババに金のノベ板
●メドゥーおばさんにルビー

マスターレベル報酬
●パール×5

魔法生物

名前	攻撃力	防御力	技1	技2
風船男爵 (Lv1)	8	3	◎グローブプレス	デンジャーハット
風船ボルカス(Lv26)	22	10	◎グローブプレス	デンジャーハット
バルーン伯爵(Lv51)	22	10	◎グローブプレス	デンジャーハット
バルーン公爵(Lv76)	22	10	◎グローブプレス	デンジャーハット
ガーディア(Lv51)	65	40	◎ハンマースイング	ハンマーストライク
ダークキーパー(Lv76)	65	42	◎ハンマースイング	ハンマーストライク

バッジ入手法
●スタチュー系に
ガッシリ石

マスターレベル報酬
●エメラルド×5

竜族

名前	攻撃力	防御力	技1	技2
W・ジェムロン(Lv1)	33	20	◎ウインドブレス	—
C・ジェムロン(Lv26)	44	22	◎コールドブレス	—
T・ジェムロン(Lv51)	55	24	◎サンダーブレス	—
F・ジェムロン(Lv76)	80	26	◎ファイヤーブレス	—
H・ジェムロン(Lv76)	75	28	◎ホーリーブレス	—

バッジ入手法
●ジェムロンの属性に対応したエレメンタル
例:F・ジェムロン→火のエレメンタル

マスターレベル報酬
●ルビー×5

ミニゲーム

『ダーククロニクル』には、気軽に楽しめるミニゲームが数多く用意されている。うまくいけば役立つアイテムが手に入ることもあり、ゲーム本編の進行が格段に楽になる。

釣り

P.262

第二章で「怪魚の沼」を最初に訪れたときに、ノームからもらえる「つり竿」。これを入手したあとは、各地の水辺で釣りを楽しむことができるようになる。やり方は簡単で、メインメニューの「アイテム」から「つり竿」を装備し、水辺に立って◎ボタンを押せばいい。釣り上げた魚は釣り大会で大きさを競ったり、アクアリウムで飼育してギョレースに出場させることなどができる。また、一部のダンジョンではモンスターを全滅させることで釣りができるようになり、一定の重さ以上の魚を釣り上げればメダル入手となる。



←ある条件を満たせば、浮きだけでなくルアーを使っての釣りも可能になる。



→釣り上げた魚は、アクアリウムで育ててギョレースに出場させることもできる。

釣り大会&ギョレース

P.271

ある程度ゲームを進めると、パームブリンクスの広場で開催されるイベント。一度開催されると以降は定期的に開催されるようになり、期間中はメインメニューの左上に開催中のテロップが流れるようになる。釣り大会は期間中に釣った魚の重さを競うもので、1回の大会に10匹まで登録することができる。登録した魚の上位3匹の合計で集計が行われ、見事3位以内に入れば入賞となり賞品がもらえる。

ギョレースは、アクアリウムで育てた魚同士で行われるレース。ビギナーからマスターまでのレースがあるので、実力に見合ったものに参加しよう。予選、本戦、決勝と勝ち上がっていき、優勝をめざすのだ。

スフィーダ

P.272

未来の世界で流行っている、ゴルフと似たスポーツ。ルールは「スフィーダロッド」と呼ばれるクラブを使って「スフィア」を打ち、「時空のひずみ」に当てるだけという簡単なものだ。

ただし、スフィアと時空のひずみには赤と青の2色があり、同じ色同士だと反発しあって弾かれてしまう。壁や床にスフィアを当てれば色が変わるので、うまく変化させて時空のひずみと異なる色にしよう。こうしてスフィアを時空のひずみに当てればひずみが消滅し、中に入っているアイテムを入手できる。



←スフィーダロッドは全6種類。それぞれ飛距離やスピンのかかりやすさが違う。



→スフィーダは、フロアをクリアするごとに1回しか挑戦できないので注意しよう。

COLUMN

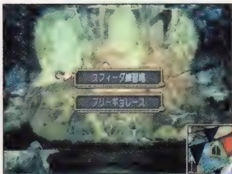
おまけのミニゲーム

本編でできるミニゲーム、「ギョレース」と「スフィーダ」がいつでも楽しめる！ 新たな要素を加え、さらに楽しくなったミニゲームの特徴と出現条件を紹介してしまおう。

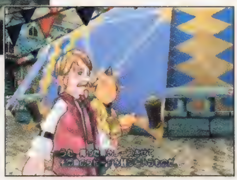
「おまけ」の出現条件

タイトル画面に表示される「おまけ」には、「フリーギョレース」と「スフィーダ練習場」という2つのミニゲームが出現する。これらが出現するには条件があり、その条件をクリアした状態のメモリーカードを読み込むことでプレイ可能になるのだ。

フリーギョレースは第四章の「また出た！ 伝説の海蛇」に入るときに起こるニード町長とモートンのイベントを見たセーブデータを、スフィーダ練習場は第八章のセーブデータを読み込んだときに出現する。条件をクリアしていたら確認してみよう。



←条件がそろったらさっそくタイトル画面を確認。遊びの幅がグンと広がる。



→パームブリンクスでギョレースが開催されると同時におまけがオープンになる。



フリーギョレース

育てた自慢の魚を友だちの魚と競わせたい。そんな要望に応えるのがこのフリーギョレースだ。登録した魚をレースに登録し、競わせることができる。魚を登録するためにはパスワードが必要。パスワードは本編のアイテムの項目で、登録したい魚を選んで「パスワードを見る」を選択すればいい。なお、魚の名前もパスワードの1つとなっているので必ず控えておくこと。同時に6匹までレースに参加できるので、2匹ずつ参加させてのタッグ戦などを計画しても楽しい。ばとるが強い魚とスピードが速い魚などを組ませて……などレース展開を予想する楽しみが広がるだろう。



←同じ魚を登録することもできるので、自分の魚が得意な作戦を検証することもできる。



スフィーダ練習場

本物のゴルフゲームのようにホールを回り、スコアを競うのがスフィーダ練習場だ。基本的なルールは本編と同じで、決められた打数内でスフィーダをクリアすればいい。ただし、残りの打数が多く残っているほど高いポイントを出すことができ、全9ホールを回ったあとにポイントが集計され、その合計を競い合うのだ。プレイできるようになるのは第七章をクリアしたあとと道のりは長いので、それまでに多くのスフィーダをこなして腕を磨いておこう。

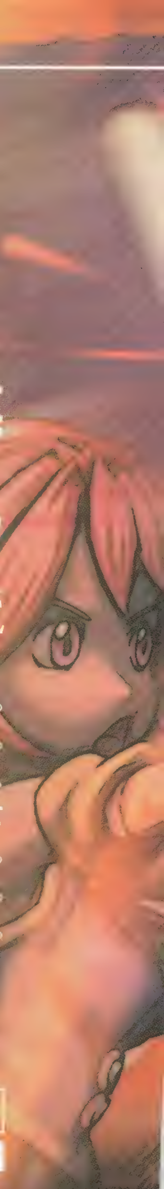
なお、スフィーダ練習場に登場するコースの詳細攻略に関してはP.276からを参照してもらいたい。



←ダンジョンのフロアを利用したコースが用意されている。スフィーダの練習にも最適。

第2幕 バトル

BATTLE



戦闘はRPGの華といっていい。
そのほかの要素が充実していても、戦闘シーンがつまらなくては興ざめだ。
「ダーククロニクル」では2人の主人公が各2タイプの攻撃方法を持ち、
おまけにライドポッドやモンスターへんげという要素も加わって
状況に応じたさまざまな戦法が要求される。
とにかく奥が深く、プレイの幅が広い「ダーククロニクル」のバトル。
そのテクニックを余すところなく伝授しよう。

開発スタッフからのメッセージ

「最初は誰もがボタン1つで楽しめる通常のRPGの延長線上のものとして、バトルはデザインされました。しかし高い映像クオリティや遊んだときの気持ちよさを追求するうち、徐々にリアルタイムのアクション要素がとり入れられ、現在の形になったわけです。どちらかというと武器育成やアイテムを使った戦略が重要ですが、制作途中ではアクション派のスタッフからより高いアクション性を求められたりして、何度となく方向性を問われてきました。結果的にはアクションが得意な人も苦手な人も、両方が楽しめるものになったと自負しています。」

Message from Staff



基本戦術

第2幕「バトル」ではモンスターとの戦い方を説明しよう。まずは冒険を進めるうえで覚えておきたい基本戦術からだ。多彩なアクションがあるので必ず身につけてほしい。

操作方法

モンスターとの戦闘が行われるダンジョンのフロア内では、キャラクターの操作方法も町中とは異なる。戦闘中の基本となる動作をしっかりと覚えて、ダンジョンの攻略をめざそう。特に攻撃はいろいろなバリエーションがあるので、しっかりマスターして状況に合わせて使い分けられるようにしておきたい。

各ボタンの機能

操作部分	操作内容
方向キー	アクティブアイテムの選択
左スティック	キャラクターの移動(浅く倒すと「歩く」、深く倒すと「走る」)
右スティック	視点の移動
SELECTボタン	フロアマップ表示切り替え
STARTボタン	PAUSE(ゲームの一時停止)
○ボタン	右手武器による攻撃(L1ボタンで構え中に押すと、左手武器による攻撃)
×ボタン	視点のリセット、マーカーのついたモンスターをロックオン
□ボタン	アクティブアイテムの使用
△ボタン	メインメニューを開く
R1ボタン	ガード (ガード中に○ボタンを押すと持ち上げ)
L1ボタン	左手攻撃の構え (構え中に○ボタンを押すと左手攻撃)
R2ボタン	主観視点
L2ボタン	視点のリセット
R3ボタン	キャラクターチェンジ(ユリス⇔ライドポッド、モニカ⇔モンスター)
L3ボタン	キャラクターチェンジ(ユリス⇔モニカ)

ロックオン ×

頭上にマーカー(P.014参照)が表示されたモンスターをロックオンできる。ロックオンすることによって、キャラクターがつねにそのモンスターの方向を向くようになり、攻撃が格段にヒットしやすくなる。特に遠距離攻撃を行う際は必ずロックオンするようにしよう。ただし、ロックオン中は移動速度が遅くなるので、モンスターの攻撃をかわしたり背後をとるといったことが難しいというデメリットもある。状況に合わせて切り替えていこう。

なお、ロックオンを解除するには、キャラクターの向きと逆方向に左スティックを入れて×ボタンを押せばOKだ。モンスターとの戦闘から退避する際は、一度ロックオンを外してから逃げるようにしよう。

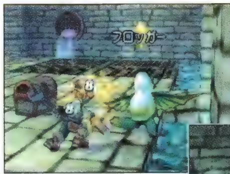
ロックオン中の画面表示



攻撃（右手武器） ◎

右手に装備した武器（ユリスはレンチ、モニカは剣）で攻撃する。ボタンを連続して押すことで連続攻撃となり、武器によって3〜6回の攻撃を繰り出す。左手武器とは違い、この連続攻撃があるおかげで一気に大ダメージを与えることができるのが強みだ。

また、左スティックとの組み合わせやモンスターとの距離で技が変化し、下で紹介しているような多彩な攻撃を行うことができる。これらを使い分けていけばほとんどの敵に対応することができるので、うまく使いこなしていってほしい。



←基本的に、1発目がヒットしたらボタンを連打して連続攻撃をたたき込もう。



→ジャンプ攻撃は空中を飛んでいる敵に有効。うまくいけば銃を使わなくても倒せる。

右手武器の特殊な攻撃方法

ため攻撃 ◎（押し続けて離す）	◎ボタンを押し続けるとキャラクターの体が点滅する。この状態でボタンを離すと、ダメージが高いうえに敵によってはダウンを奪え、しかも周囲に攻撃判定を持つ、ため攻撃を出せる。ため状態のまま敵に近づき、ダウンを奪うために先制攻撃として使用するのが主な使い方だ。	
ジャンプ攻撃 （敵に一定の距離まで近づいて） 左スティック敵方向に倒す＋◎	一定の距離までモンスターに近づいて、コマンドを入力することで繰り出せる。飛び上がって攻撃するため空中の敵に対してもヒットさせることができ、本来空中の敵に使っていくべき左手武器をあまり鍛えていない場合は、非常に重宝する。ただし、攻撃後のスキが大きい。	
バック転 （ロックオン中に） 左スティック後ろ＋◎	動作中は完全に無敵となり、敵からのいっさいの攻撃を回避できる。主な使い道は、ガードしても体力を削られてしまう敵からの攻撃を回避するときだ。ちなみに右手武器の連続攻撃中なら、どこでもモーションをキャンセルしてバック転を出すことができる。	
ダウン攻撃 （ダウンした敵の上で）◎	ダウンした敵に攻撃を見舞う。ただし攻撃後のスキが大きいので周りに別の敵がいるときなどに出すのは危険だ。あくまで使いどころは1対1にかぎる。また、連続攻撃にもスムーズに移れないので、あと一撃で敵を倒せるときのみ使うようにしたい。	

攻撃（左手武器） L1＋◎

L1ボタンを押している間は、左手に装備した武器を構えるモーションになる。このとき◎ボタンを押すと、左手に装備した武器（ユリスは銃、モニカは魔法）で攻撃する。主に右手の近距離攻撃が届かない遠くの敵や、空を飛んでいる敵に対して使っていこう。

なお、構え中は「ため」状態と同じく、移動速度が遅くなりガードもできない無防備な状態になる。敵の攻撃をガードする際は、いったんボタンから指を離して構えを解除し、その後でR1ボタンを押してガードするようにしよう。ちなみにユリスは、L1＋◎ボタンを押し続けることで銃の連射が可能だ。また、モニカはL1ボタンを押し続けることで魔法のためモーションになり、ためてから◎ボタンを押すと、通常より強力な魔法を発射することができる。



←左手武器を使う際は、必ず敵をロックオンして正面に捕らえてから攻撃すること。



←銃も魔法も、近距離のほうがダメージが高く、距離が離れるほど低くなる。

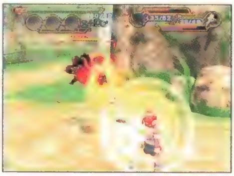
ガード　R1

モンスターの攻撃を防ぐもっとも基本的な行動がガードだ。R1ボタンを押している間はガード状態となり、ほとんどの攻撃を無効化できる。ガードは前方からの攻撃だけでなく、後方からの攻撃にも有効なので、わざわざ敵の方向に向き直す必要はない。モンスターに近づいてガードを固め、攻撃をしのぎ切ってから、その後にできた敵のスキに攻撃をたたき込む。これがこのゲームのもっとも堅実かつ有効な戦い方だろう。ただし、一部の攻撃にはガードしてもダメージを受けてしまうものもある。そういった攻撃に対しては、ガードより回避したほうがいい場合もあるので、臨機応変に切り替えていこう。

なお、モニカはガード中にL1ボタンを押すことで、吸収魔法剣(下記参照)を使用することができる。



←安全にいくなら、あせらず敵の攻撃をしっかりガードしてから攻撃に転じよう。



←モニカは敵が使ってくる魔法をガードすることで、魔力を吸収できる。

持ち上げ　R1＋◎

ガード中に◎ボタンを押すことで、一部の持ち上げ可能なモンスターや、フロアに落ちている木箱や岩などのオブジェクトを持ち上げることができる。その状態でもう一度◎ボタンを押せば、持ち上げたものをキャラクターの向いている方向に投げつけることが可能だ。これをモンスターにヒットさせるとダメージを与えられるうえ、そのモンスターは気絶状態となる。さらにモンスターを投げた場合は、投げたものとヒットさせたもの、両方のモンスターをまとめて気絶状態にすることができるのだ。

また、木箱や岩などのオブジェクトの中には、アイテムが入っている場合もある。特にゲーム序盤は回復アイテムなどの数が少ないため、持ち上げられるものはどんどん投げて壊し、中のアイテムを手に入れていこう。ただし、持ち上げ中は移動速度が遅くなりガードもできないので、その点には気をつけること。



←強敵を相手にする際は、引き返してでも岩などのオブジェを利用したい。



←モンスターのなかには、持ち上げることができないものもいるので注意しよう。

はね返しと吸収魔法剣

モンスターが撃ってくる魔法を、ユリスはレンチによる攻撃ではね返すことができ、モニカはそれをガードすることで魔力を吸収する。たまった魔力は画面右上の武器アイコンの周りに表示された魔力ゲージ(右の写真の丸で囲った部分)で確認できるが、これが1個以上たまった状態でR1ボタンを押しながらL1ボタンを押すと、魔力を魔法に変えて撃ち出すことができる。これが吸収魔法剣だ。

はね返しはタイミングが難しく使い勝手は悪いが、吸収魔法剣は相手の魔法をガードしてL1ボタンを押すだけでいいので簡単かつリスクが少ない。魔力ゲージをある程度までためて敵に使えば大ダメージを与えられる。ただし別の属性の魔法を吸収すると、せっかくためた魔力がリセットされる。

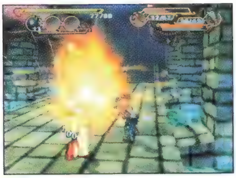


←敵の弱点属性の吸収魔法剣を放つことで、このような大ダメージを与えることもできる。ここぞというときに使っていこう。

アクティブアイテム

ダンジョンのフロアでは、いちいちメインメニューを開かなくてもアイテムを使用することができる。それがこのアクティブアイテムというもので、画面左上の体力ゲージの下に表示されているのがそれだ。方向キーの左右でカーソルを動かして使うアイテムを選択し、◉ボタンを押せば使用できる。

アクティブアイテムの設定は、メインメニューから「アイテム」を選択し、アクティブアイテムとして装備したいアイテムにカーソルを合わせて決定。その後表示されるコマンドから「そうび」を選べばいい。逆にアクティブアイテムから外したい場合は、アクティブアイテム欄にカーソルを合わせ、外したいアイテムを選択。表示されるコマンドから「はずす」を選んで決定しよう。アイテムのなかには「ばくだん」や「魔石」、「カメラ」など、アクティブアイテムに設定しないと使用できないものもあるので注意すること。



←ばくだんや魔石は、必ずアクティブアイテムに設定してから使用すること。



←回復アイテムは、メニューから使うほうが暴発もなく、落ち着いて使用できる。

覚えておきたい知識

モンスターとの戦闘の基礎として、最低限覚えてもらいたいことを紹介しよう。これまで掲載してきた各コマンドの説明に加えて以下のことを心がければ、どんな強敵と対しても必ず突破口が見つかるはずだ。なお、さらに詳しい応用的な戦術は、P.042からの「応用戦術」を参照してもらいたい。

弱点を狙おう

すべてのモンスターには弱点となる武器・属性があり、これを突くことで大ダメージを与えられる。初めて遭遇したモンスターはP.288からのモンスターデータを見て弱点をチェックし、持っている武器のなかから一番適したもので戦おう。ただし、特化したパラメータを持つ武器が手元にないときは、純粋に攻撃力の高い武器を選択するのがベストだ。

なお、パームブリンクスの道具屋で売っている「モンスターメモ」を買うか、パッカー保安官を仲間にすると、倒したことのあるモンスターの情報を見ることができる。ここにはそのモンスターの弱点も書かれているので、こまめにチェックするようにしよう。



←モンスターメモで弱点を確認するには、一度その敵を倒さなければならない。

げきりんカウンターに注意

モンスターをロックオンすると表示される、体力ゲージの下にある赤いチップ。これは「げきりんチップ」と呼ばれるもので、こちらの攻撃をヒットさせるたびに1つずつ減少していき、すべてなくなるとモンスターが「げきりんカウンター」状態になる。この状態になると攻撃力が上昇し、こちらが受けるダメージもかなり大きくなるので非常に危険だ。モンスターに攻撃をしかけるときは、最低でもげきりんチップがなくなる前にトドメを刺せる武器を使うようにしよう。

なお、げきりんカウンターになったモンスターからある程度の距離をとり、しばらく時間をおくと、げきりんカウンターは解除されて通常の状態にもどる。



←ダメージの大小に関係なく、1発攻撃を当てるごとにチップは1枚ずつ減る。

攻撃モーション

ユリスとモニカは、使う武器も違えばそのモーションも違う。右手武器は◎ボタンを続けて押すことで連続して攻撃が発生する。その段数によって攻撃モーションが異なるので、ここで連続写真を使って紹介していこう。なお、分岐は左スティックをキャラクターの前方に倒した場合のルートを示している。

レンチ

レンチ系は◎ボタンを続けて押すことで最大5連続攻撃となり、前方に左スティックを入力した場合は3段目が打点の高い対空攻撃になる。ハンマー系は最大4連続攻撃となっているが3～4段目のつなぎが遅く、敵の攻撃に割り込まれることが多い。こちらは左スティック前入れの3連続攻撃を中心に使おう。



レンチ系

※左スティックを、キャラクターの向いている方向に倒します。



ハンマー系

※左スティックを、キャラクターの向いている方向に倒します。

銃

銃は大きく分けると4種類ある。マシンガンは1発の威力は低いが連射性に優れ、ノーマルとビームはグラフィックこそ違うものの、それ以外の威力や連射速度はまったく同じで、平均的な能力だ。グレネードは連射速度が遅いものの、弾にホーミング性能があり、モンスターを追尾する。ちなみにユリスの銃はモニカの魔法と違い、L1＋◎ボタンを押し続けることでオート連射することが可能だ。


ノーマル


マシンガン


ビーム


グレネード

剣

剣の攻撃パターンは3種類。4～6連続攻撃となっており、どれも左スティックを前方に入れることで対空攻撃でしめる3連続攻撃に変化する。どれも最後のつなぎが遅いので、割り込まれる可能性があることを覚えておこう。ショートソードの左スティック前入れ3段目は特殊な攻撃で、攻撃判定が2回発生する。



ショートソード

※左スティックを、キャラクターの向いている方向に倒します。



ミドルソード

※左スティックを、キャラクターの向いている方向に倒します。



ロングソード

※左スティックを、キャラクターの向いている方向に倒します。

魔法

ユリスの銃と違い、モニカの左手武器である魔法にはモーションが1種類しか存在しない。L1ボタンを押している間は「ため」の状態となり、◎ボタンを押すと魔法発射だ。ため時間が長いほど威力が増し、最大までためた場合（約3秒以上）は最速で出したときの2～4倍近いダメージになるのだ。なお、モニカの魔法はL1ボタン＋◎ボタンを押し続けても、オート連射は効かないので注意しよう。

応用戦術

強敵との戦闘を切り抜け、メダル入手条件を満たしてダンジョンをクリアをするには、何も考えずにプレイしていたのでは難しい。ここでちょっとしたテクニックを紹介しよう。

強敵と戦うときのテクニック

いままで紹介してきた基本戦術でも、ダンジョンを攻略していくことは十分可能だ。しかしゲーム後半のダンジョンともなれば、強敵との戦闘では以下のテクニックを駆使することで格段に戦闘が楽になるはず。ぜひともこれらのテクニックを身につけ、冒険の要所を切り抜けていってほしい。

ロックオン・オフの使い分け

なにかと便利なロックオンだが、移動速度が極端に落ちるというデメリットがある。これに頼ってばかりだと敵のガード不能攻撃を回避することができないばかりか、遠距離からロックオンしてしまうと接近するまでに時間がかかり、早いうちから敵に気づかれるというピンチも招く。ある程度操作になれてきたら、ロックオンを使わずに戦う練習をしてみよう。

基本的にロックオンは、モンスターの体力を確認したいときのみ使う程度の認識でかまわない。ガード不能の攻撃を持つモンスターの場合は、攻撃を回避するために接近してからもロックオンなし。ガード不能の攻撃を持たないモンスターについてはロックオンなしで接近して先制攻撃をしかけ、攻撃後にロックオン。これを基本として戦っていこう。



←遠距離から攻撃する際は、確実に命中させるため必ずロックオンを使おう。

気絶、ダウン状態にして行動を封じる

敵を気絶、またはダウン状態にすることができれば一方的に攻撃をしかけられる。強敵との戦いでは重要となるので、以下の方法でねらっていこう。

まず気絶状態にするには、岩や木箱などのオブジェクトを持ち上げて投げつけるのが手っとり早い。近くにこれらのオブジェクトがない場合は、モンスターをかわりにしよう。ガードで敵の攻撃をしのいだあとに持ち上げれば、危険も少なくなる。

ダウン状態にするには、基本的にため攻撃か右手武器の連続攻撃の最後をヒットさせればいい。ただし、連続攻撃のシメは技のつなぎが遅いため、割り込まれる危険性もある。様子を見て出し切ること。

攻撃のキャンセル

右手武器の攻撃モーションのスキは、ガードでキャンセルすることができる。攻撃の最後には必ずキャンセルをかけるようにすれば、敵から攻撃を受ける回数も減るはずだ。なお、L1ボタンを押すことでも、同じように攻撃のキャンセルができる。こちらはガードをはさまないので、すぐに次の動作に移ることが可能。



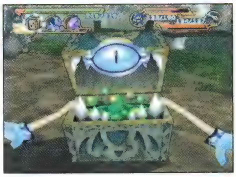
←L1ボタンのキャンセルは、連続攻撃→キャンセル→連続攻撃というように使う。

メダル入手条件クリア法

メダル入手条件クリアには、大きく分けて下の4種類がある。初めてのフロアの場合はまず普通にクリアすることだけを心がけ、ある程度ゲームが進行して武器やキャラクターを強化してから挑むのがセオリー。だが以下のポイントをおさえていけば、初めてのフロアでも条件クリアは難しくないはずだ。

せん滅リミットタイムを更新する

ポイントは、モンスターをすばやく倒すことと宝箱などを全部無視すること。隠し部屋があるフロアだった場合はカギを探す時間がもったいないので、サポートキャラクターはドニーを連れて行こう。ビンビンドリンクで攻撃力アップを図るのも手だ。なお、メインメニューを開いているときはタイムが加算されない。



←ミミックが存在するフロアでは、宝箱も無視できない。片っ端から開けていこう。

回復しないでクリアする

この条件では先を急がずに、モンスターの攻撃を受けないことだけを心がけよう。ピンチになったらキャラクターチェンジをうまく使って、体力が0にならないようにすること。連れていくサポートキャラクターは、「オート回復(5秒に1回、体力の最大値の5%を回復)」の能力を持つスチュアートがいいだろう。回復の泉を使うのはOKなので、これが存在するフロアなら条件クリアは格段に楽になる。



←状態異常も回復してはいけないので「お札」をアクティブアイテムに設定しておくといい。

アイテムのみでクリアする

第一章では「ばくだん」、第二章から第四章までは「爆弾・改」、第五章から第八章までは「ファイナルボム」を使用していけば、条件を満たしてクリアするのは簡単だ。爆弾・改とファイナルボムはそれぞれ第二章と第五章で発明できるようになるので、必要なネタを写真に撮り、いつでも発明できる状態にしておくこと。所持数が底をついたら自分で作成すれば、材料があるかぎり無限に作り出すことができる。

なお、第八章の終盤ステージに出現する最強クラスのモンスターには、ファイナルボムをもってしてもまとまったダメージを与えることができない。こういった敵には弱点属性の「魔石」を使用していこう。ただし、魔石はモンスターおよび宝箱からしか入手することができない。計画的に使用していくことが大切だ。



←不死のモンスターになら、「聖水」もオススメ。「聖なる魔石」と同程度の効果だ。

特定の武器でクリアする

特定の種類の武器に成長がかたよってしまうと、一度目のチャレンジでは条件を満たすのが非常に難しい。だが、ゲーム後半になり強力な武器を宝箱などから入手すれば、前半エリアのクリアは簡単だろう。

問題は後半のエリアだが、ゲーム後半になると武器の成長も格段に早くなり、すぐに強力な武器が作れるようになる。第八章に入ってしまうと未来に行けなくなってしまうが、発明で上位の武器を作ることができるようになっていれば問題ない。発明ネタの収集をきちんと行い、P.023のやり方で武器を強化していけば、手強い第八章のモンスターを相手にしても条件を満たしてクリアすることができるはずだ。

ライドポッドの戦術

ライドポッドを使った戦闘では、アームパーツとレッグパーツの組み合わせで何通りもの戦術をとることができる。ユリスたちの戦闘とは、また違った楽しみがある。

ライドポッドメニューの見方

ライドポッド搭乗時に△ボタンを押してメインメニューを開き「アイテム」を選ぶか、ユリスかモニカのアイテムメニューでR2、L2を押して切り替えれば、ライドポッド用のアイテムメニューになる。ここでは、ライドポッドに装着するパーツの交換を行ったり、各種ステータスを確認することができる。



① EXP

現在のEXP（経験値）。モンスターを倒して得られる「魔力のつぶ」をライドポッドの状態で入手すると加算される。たまったEXPは、スターブルのショップでライドポッドのパーツと交換してもらうことができる。

② キャパシティ

装備中のコアのキャパシティ（現在値／最大値）。アームやフットなどのパーツにはキャパシティという値が設定されており、これがコアのキャパシティの最大値以内に収まるようにしなけらばならない。ランクの高いコアほど、キャパシティの最大値も高くなっており、それだけ強力なパーツを数多く装着することが可能になる。

③ コアの防御力

ライドポッドの心臓部であるコアの防御力（現在値／最大値）。ランクの高いコアほど防御力も高いが、最大値を超えて能力を発揮することはない。コアの防御力が最大値以上に達したら、防御力の最大値を上げるパーツ「シールドキット」を使い、増強を図るといいだろう。

④ ボディの防御力

ボディパーツの防御力で、ランクが高いものほど値も高い。なお、ライドポッドの防御力は、コアとボディの防御力を足した値となっている。

⑤ バックパック

装備中のバックパックのアイコンと燃料ゲージ。燃料はモンスターの攻撃を受けるか、時間の経過とともに減少していき、これが0になるとライドポッドは故障してしまう。減った燃料は「ライドポッド燃料」を使って回復させよう。なお、上位ランクのバックパックほど、燃料の最大値が高い。

⑥ アーム

ライドポッドの腕に装着する武器パーツ。装備中のアームのアイコンとWHpが表示される。ライドポッドの武器もユリスたちと同じく、使用するたびにWHpが減少していき、0になると故障して使えなくなってしまうのだ。WHpを回復させるには、ユリスたちと同じように「リペアの粉」を使用すればいい。ただしライドポッドの場合、その回復量は最大値の半分となっているので頭に入れておこう。

フットパーツの種類

ライドポッドの足となるフットパーツは、下に挙げた全9種類がある。アームパーツとの組み合わせの相性も考えて、最適なものを選んでほしい。なお、アームパーツにもいえることだが、高性能のパーツはスターブルから購入することができず、発明で作るしかない。ネタの撮り逃しには十分注意しよう。



アイアンレッグ

キャパシティ10

初期装備のフットパーツ。当然のことながらキャパシティは全フットパーツ中、もっとも低い10となっている。移動速度が遅いので、瞬時にモンスターとの距離を調整する必要のある遠距離戦用アームとの組み合わせには向いていない。



タンクレッグ

キャパシティ25

キャタピラが装着されたフットパーツ。移動の形式が変わっただけで、アイアンレッグと何も変わらないような気もするが……。性能の割にキャパシティは高いので、無理に装備する必要はないだろう。



バケツレッグ

キャパシティ15

バケツで作られたフットパーツ。発明品の1つだが、見た目以外はアイアンレッグとほとんど変わらない。キャパシティもアイアンレッグより高いので、タンクレッグと同じく、こちらも戦術上の必要性はそれほど高くないといえる。



ローラーフット

キャパシティ20

上記の3つに比べて移動速度が格段にアップしており、非常に使いやすいフットパーツだ。キャパシティもタンクレッグより低く、アイアンレッグからの買い換えはこのパーツで決まりだろう。



ピエロフット

キャパシティ20

見た目が特徴的なピエロ風フットパーツ。性能は初期装備のアイアンレッグとまったく同じで、キャパシティが5だけ高い程度。完全に趣味のパーツだ。店では購入できず、発明でのみ入手可能となる。



バギー

キャパシティ30

かなりクセのあるフットパーツ。左スティックを前方に倒すことで徐々に加速し、トップスピードに乗ると高速で移動することができる。

ただし、扱いが非常に難しく、急に止まることはできない。加えて、左スティックを後方に倒しても向きを変えずに後退するなど、操作に熟練を要するパーツだ。モンスターとの戦闘ではほとんど出番がなく、使い道は移動手段に絞ったほうがいいだろう。ちなみに、L1ボタンを押しながら左スティックを左右に倒すと、通常よりも急速に方向転換が可能となっている。遠距離戦用アームならまだしも、近距離戦用アームとは同時に使わないほうが無難だ。



プロペラレッグ

キャパシティ35

プロペラの力で宙に浮いて移動するフットパーツ。移動速度はローラーフットよりも速く、なおかつクセもないので扱いやすい。店で購入できるなかでは、もっとも高性能なパーツといえるだろう。



マルチフット

キャパシティ30

四足歩行のフットパーツだが、性能的にはアイアンレッグやタンクレッグと大差ない。これまた完全に趣味のパーツで、攻略のためにわざわざこのパーツを選ぶ必要性はまったくない。こちらも発明でのみ入手可能となっている。



ジェットホバー

キャパシティ40

もっともキャパシティが高く、高性能なフットパーツ。移動速度はプロペラフットよりも速く、バギーのような扱いにくさもない。店では購入できず発明で作り出すしか入手する方法はないので、必要なネタを撮り逃さないようにしよう。

アームパーツの種類

ライドポッドのアームパーツには、大きく分けて近距離戦用と遠距離戦用の2種類がある。さらに各種4つの系統の武器があり、また同じ武器でも強さによってレベルI～IVまでのものが存在する。それぞれ一長一短があるので、しっかり特徴を頭に入れ、対するモンスターによって使い分けていこう。

近距離戦用アーム

近距離戦用の武器の特徴は、ユリスたちの右手武器と同じくL1ボタンでガードができることと、連続して◎ボタンを押すことで連続攻撃ができること。

鉄球アームとピエロハンドは、モーション的にはまったく同じ。ピエロハンドのほうが攻撃力は高く、冷気属性を持つのが特徴で、鉄球アームは粉砕力に長けている。ハンマーアームは一撃の威力が大きいが、攻撃発生&スキも大きく扱いが難しいパーツ。ドリルアームは、1回の攻撃で3回攻撃の判定が発生するので、モンスターに密着して攻撃すれば大ダメージを与えられる。そして、近距離戦用のアームのなかで飛び抜けた性能を誇るのが、サムライアーム。攻撃力がほかの4つに比べて桁違いに高く、「稲妻」「ケモノ斬り」「うろこ斬り」の3つの属性を持つ。

なお、ライドポッドの近距離攻撃はユリスたちに比べて発生が遅く、モンスターの攻撃と相打ちになりやすい。しっかりとモンスターの攻撃をガードしてから、そのスキに攻撃をたたき込むようにしよう。


鉄球アーム


ハンマーアーム


ドリルアーム


ピエロハンド

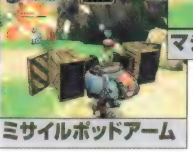

サムライアーム

遠距離戦用アーム

遠距離戦用のアームは、ユリスたちの左手武器とほぼ同じ扱い。ガードはできないので、モンスターから十分距離をとって攻撃するようにしよう。

ワイン樽キャノンは、わずかにホーミング性能のある弾を発射する武器。威力はあまり高くないので、遠距離用アームのなかでは最弱の部類に入る。ミサイルポッドアームは、一度の攻撃で12発ものホーミングミサイルを発射する豪快な武器。全段ヒットしたときのダメージはなかなかのものだが、WHpの減りが大きいのがタマにキズだ。マシンガンアームは◎ボタンを押し続けることで、無数の弾を前方に発射する。一撃の威力は小さいが連射間隔が非常に短いので、それもあまり気にならない。レーザーアームは4発の誘導性の高いレーザーを、ペズキャノンは高威力のレーザーを1発発射する。どちらもヒットさせれば大ダメージを与えることができ、最強の遠距離戦用アームはこのどちらかだろう。この2つはプレイヤーの好みで使い分けてほしい。


ワイン樽キャノン


ミサイルポッドアーム


マシンガンアーム


レーザーアーム

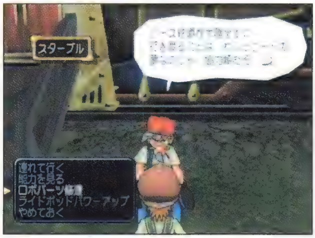

ペズキャノン

ライドポッド豆知識

ライドポッドを扱ううえで、覚えておきたい知識を以下に紹介する。特にライドポッドと発明は切っても切れない関係にあるので、冒険の先々で発明のヒントを取り逃さないようにしたい。万が一強力なパーツのネタを撮り逃してしまうと、ゲーム後半ではライドポッドがまったく役に立たなくなってしまうからだ。

困ったらスターブルのもとへ

ライドポッドのことで困ったら、スターブルのもとを訪れよう。EXPと引き替えにパーツを譲ってもらえるほか、無料で燃料を補給してくれる。基本的に、ライドポッドに搭乗したときはフロアクリア後に必ずスターブルのもとを訪れ、燃料を回復してもらうクセをつけておこう。また、スターブルをサポートキャラクターとして冒険に連れていけば、ダンジョン攻略中にアームの修理や、燃料の補給まで行ってくれる。



←無料で、何度でもライドポッドの燃料を補給してくれる。ぜひとも利用しよう。

発明でパワーアップしよう!

ライドポッドのパーツは、ある程度のものならスターブルから購入できる。ただし、ゲーム後半でも通用するような強力なパーツを手に入れるには、発明をして自分で作成するしかない。高ランクのパーツになればなるほど、発明のネタとなる写真を撮る機会が少なく、一度撮り逃してしまうともう二度とそのパーツを作れないなんてこともある。P.239からの発明品リストを見て、撮り逃しのないようにしよう。



←発明を行わないと、ゲーム後半でライドポッドがほとんど役に立たなくなってしまう。

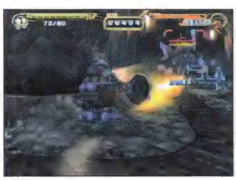
EXP稼ぎにはキャラチェンジを活用する

ライドポッドのEXP稼ぎは、P.022でも紹介したキャラクターチェンジ法を使っていこう。最初からライドポッドで戦闘を行ってもいいのだが、本来ユリスたちで倒せるモンスターにライドポッドでいどんでも、逆にダメージを与えられないケースもある。またライドポッドは乗っているだけで燃料を食うので、必要のない場所ではなるべく乗るのを控えたい。ユリス、またはモニカでモンスターにトドメをさし、魔力のつぶを取るときにだけライドポッドに乗り込む。これで簡単にEXPを稼げるはずだ。

メダル入手条件クリアにチャレンジ

メダル入手条件「ライドポッドのみでクリア」を狙う際は、ゲーム後半になってペズキャノンやレーザーアームといった強力なアームパーツを入手してから挑戦したい。初めて訪れるフロアでいきなりこのクリア条件をねらうとなると、本来ユリスたちで倒すべきモンスターをライドポッドで相手にしなければならず、かなりの苦戦を強いられる。その分の燃料などもムダになるので、ゲーム後半になってから前のエリアにもどってクリアするのが賢い方法だ。

そのときは念のため、ライドポッドの燃料やWHpを回復してくれるスターブルを、サポートキャラクターとして連れていくといいだろう。



←第八章では、ペズキャノンⅣなどを装備していないとクリアは難しいだろう。

モンスターへんげの戦術

ガードができず基本性能も低い「モンスターへんげ」で戦い抜くのは、ユリスたちに比べてはるかに大変。ただし、特定の状況では使い道を見いだせるので、使い分けが肝心だ。

モンスターへんげの使いどころ

モンスターはユリスやモニカに比べて攻撃力、防御力ともに低く、ガードもできないため非常に扱いが難しい。また武器と違いレベルアップの速度が遅いので、普通にプレイしていたのではゲーム後半になってもろくな戦力になっていないはず。かといって魔力のつぶの大半をモンスターへんげに回していては、肝心のユリスたちの武器が育たなくなってしまう。

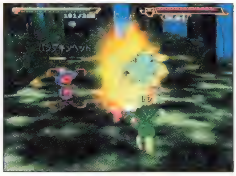
したがってモンスターへんげはメダル入手クリアをねらうときくらいしか出番はなく、大量のAbsがゲットできる第八章後半になってから育てるのが得策といえる。もちろん、その際はユリスたちでモンスターにトドメをさし、魔力のつぶを取るときだけモンスターにへんげすれば効率よく熟練度をためることができる。その後、ある程度までレベルアップとクラスチェンジを行ったら、前のエリアにもどり、モンスターへんげのみでフロアをクリアしてメダルを入手しよう。



←モンスターへんげはゲームをクリアするだけなら出番がない。育てるのは趣味の領域か。

モンスターの性質を利用した戦術

へんげ中は同種族のモンスターに襲われない。この性質を利用して、遠距離からなら同種族のモンスターに一方的にダメージを与えることができる。近づき過ぎてしまうと攻撃できずに話しかけてしまうので、遠距離攻撃を持つモンスターにへんげして、十分に距離をとってから行えばOKだ。



←げきりんカウンターになってしまうと、同種族でも攻撃されるので注意しよう。

モンスターへんげでメダルを入手しよう

メダル入手条件が「モンスターへんげのみでクリア」となっているフロアは、最強のモンスターである竜族のジェムロンにへんげして攻略するといい。

はっきりいって竜族以外の種族では、メダル入手条件を満たすのはかなりきびしいので、上で述べた方法を利用して、最低でも竜族のレベルだけはアップしておこう。なお、竜族にへんげした際の戦術は、P.053を参照してもらいたい。



←メダル入手をねらうなら、ぜひとも竜族だけはレベルを上げておきたいところ。



←ブレスが強力なので、これを連射しているだけでモンスターを倒せてしまう。

モンスター種族別攻略

変身できるモンスターの種族は全10種。さらに、進化の過程で複数の系統に分かれる場合もある。それぞれ攻撃方法などに違いがあるので、P.029の進化表を参考に各種族の特徴をよくつかもう。基本的にガードができないため、遠距離攻撃か、ダウンを奪える近距離攻撃を持つものを育てたい。



←10種族のなかに、さらに複数の系統がいるので、総数はかなりの数になる。

カラクリ

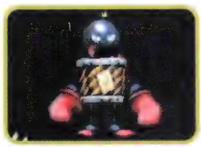
カラクリのモンスターはクラスチェンジのルートが1つしかなく、ボンバーヘッドからスウィートダイナマイトまで攻撃方法も変わらない。

まず「バーストヘッド」だが、これは体力が100%のときにしか出せない自爆技。使用後にひん死状態になる割りにダメージが小さいので、はっきりいってそれほど効果的ではない。「ローリングパンチ」は、ヒットしてもダウンを奪えず、密着して出しても1ヒットしかしないが、周囲に攻撃判定が発生するので、バーストヘッドよりは有効といえるだろう。



←バーストヘッドは威力の割にリスクが大きすぎる。あまりオススメできない。

ボンバーヘッド



3尺玉



攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
ローリングパンチ	●	両腕を振り回して攻撃。
バーストヘッド	○	自爆技。HPが100%のときのみ使用可能。

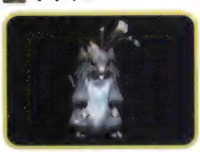
ケモノ

ケモノの進化ルートは、全種族中もっとも多い3パターン。このなかでオススメなのは、無限の射程距離を誇る「ボルトショット」が強力なスナイパーウルフ系。ドブチュー系はダウンを奪える「頭突き」が強力だが、近距離攻撃のため同種族のモンスターに対するP.048で紹介した戦術がとれないのが痛い。トッシーン系は、「クラブアタック」の攻撃発生&スキが大きく、ダウンも奪えないので出番はあまりないだろう。

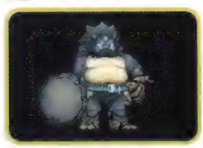


←ボルトショットを使えば、こんな距離からでもモンスターを狙撃できるのだ。

ドブチュー



トッシーン



攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
ストライクログ	●(ドブチュー系)	尻尾を振り回して攻撃。
頭突き	○(ドブチュー系)	頭で下からしゃくり上げる。
ボルトショット	●(スナイパーウルフ系)	ライフルで狙撃する。
バレルヒット	○(スナイパーウルフ系)	ライフルの銃身で強打。
クラブアタック	●(トッシーン系)	手に持った棍棒で攻撃。
—	○(トッシーン系)	—

※表中の—は、○ボタンの技が存在しないことを表します。

植物

ヒマーラ系の攻撃は、モンスターに密着して出すことにより2ヒットし、ダウンも奪える「フローラルスピン」と、ネバネバ効果のある「ネバネバ液」。まずはネバネバ液でモンスターをネバネバ状態にし、それからフローラルスピンで攻撃しよう。

マローンに進化させた場合は、ダウンを奪えるうえまれに2ヒットする遠距離攻撃「パンプキンボム」をメインに使っていく。モンスターがダウンしたら、そこに再びパンプキンボムを重ねることで、連続してダウンを奪うことが可能だ。

ヒマーラ

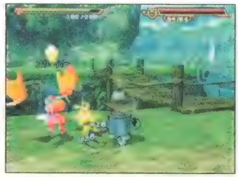


マローン





←ネバネバにすれば、攻撃モーションが遅くなるので攻撃を受ける可能性も減る。



←大回転アタックはダウンを奪えないので、使う機会はそれほどないだろう。

攻撃方法とその説明

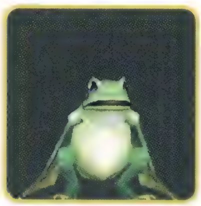
技名	コマンド	説明
フローラルスピン	●(ヒマーラ系)	花びらを回転させて攻撃。
ネバネバ液	◎(ヒマーラ系)	ネバネバ効果のある液を発射。
大回転アタック	●(マローン系)	手に持ったクワを振り回して攻撃。
パンプキンボム	◎(マローン系)	懐から爆弾を取り出し、投げつける。

水棲種

水棲種はフロッガー系に進化させるのがオススメ。◎ボタンで出せる「毒液」が非常に強力で、連射速度が非常に速く、一度モンスターにヒットしてしまえばその後◎ボタンを連打することで、一方的に攻撃を加え続けることができるからだ。

ギョーン系の攻撃は、ダウンの奪えない「ギョーン式モリ突進」と、毒液と違って連射速度の遅い「ネバネバ液」。どちらも性能的に悪くはないのだが、やはり毒液と比べてしまうと使いにくさは否めない。

フロッガー



ムーンギョーン





←二段蹴りは発生が遅く、その後の着地モーションもスキが大きいのが欠点だ。



←モリ突進はダウンを奪えないため、できるだけ先端を当てていくようにしよう。

攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
二段蹴り	●(フロッガー系)	ジャンプしてからの二段蹴り。
毒液	◎(フロッガー系)	毒効果のある液を発射。
ギョーン式モリ突進	●(ギョーン系)	突進してモリで刺す。
ネバネバ液	◎(ギョーン系)	ネバネバ効果のある液を発射。

精霊

この種族の最大の特徴は、その移動速度の速さにある。ユリスたちでは避けられない攻撃もなんなくかわすことができるので、ガード不能の攻撃を持つボス戦などで、回避行動に専念する際に使える。

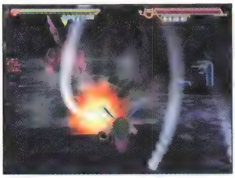
攻撃方法は、ダウンの奪えない接近戦用の攻撃「ビッグマウスアタック」と、射程距離の長い「フレイムバスケット」の2つがある。どちらも使い勝手はよくないので、精霊は攻撃面よりも機動性を活かす目的で使っていくべきだろう。

シルフ



ピクシー





←通常ではかわしにくい攻撃も、精霊なら高い移動力で回避することができる。



←フレイムバスケットは弾を投げつけるまでが遅いので、使いにくい遠距離攻撃。

攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
ビッグマウスアタック	◎	巨大な口で噛みつき攻撃。
フレイムバスケット	◉	直進する緑色の弾を投げつける。

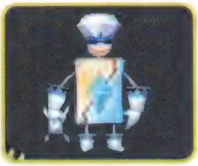
トランプ

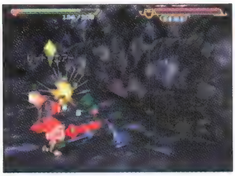
トランプの柄によって攻撃方法が変わるが、どれも近距離戦用の攻撃で発生&スキが大きく、非常に扱いが難しい。またヒットさせてもダウンを奪えないので、おそらく全種族中もっとも弱い種族といっても過言ではないだろう。バッジの入手にはダイヤが3つも必要なことを考えると、収集家以外は無理に手に入れる必要もないように思われるが……。

クローバー



ダイヤ





←どのトランプの攻撃もモーションが遅く、ダウンも奪えないため扱いにくい。



←弱い割にバッジの入手にはダイヤが3つも必要となる。このギャップが魅力?

攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
グリーンヒット	◎(クローバー)	振り上げと振り下ろしの2回攻撃。
—	◉(クローバー)	—
ダイヤシュート	◎(ダイヤ)	手に持った槍で突き刺す。
—	◉(ダイヤ)	—
ブレイクハート	◎(ハート)	杖を振り上げて攻撃。
—	◉(ハート)	—
ソードクラッシュ	◎(スペード)	手に持った剣を振り回して攻撃。
—	◉(スペード)	—
死神の一撃	◎(ジョーカー)	手に持った鎌を振り回して攻撃。
—	◉(ジョーカー)	—

※表中の—は、◉ボタンの技が存在しないことを表します。

不死

不死は、ガイコツ系に進化させるのがオススメ。空中の敵にも「縦一文字斬り」で対応でき、攻撃力&防御力のパラメータもシロヒゲ系より高いからだ。

シロヒゲ系の「二段突き」は、その名のとおり攻撃判定が2回発生するものの、1発の威力は□ボタンで出せる「X斬り」の半分程度なので、思ったほど強くはない。逆に1発目と2発目の間に割り込まれることもあるので、単発攻撃であるガイコツ系の水平斬りのほうが、だんぜん使いやすいはずだ。

ガイコツ兵



シロヒゲ





←ホーンヘッドだけ攻撃方法が違うが、技の性能はガイコツ系とほぼ一緒。



←X斬りはジャンプしてから攻撃するので発生が遅い。二段突きをメイン攻撃に。

攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
縦一文字斬り	○(ガイコツ系)	剣を縦に振り下ろす。
水平斬り	□(ガイコツ系)	剣を水平に薙ぎ払う。
ボーンクラッシャー	○(ホーンヘッド)	右手のハンマーを振り下ろす。
シールドアタック	□(ホーンヘッド)	左手のシールドで強打。
X斬り	○(シロヒゲ系)	ジャンプしてXの字に斬りつける。
二段突き	□(シロヒゲ系)	両手の武器で2回攻撃。

魔人

クモババ系の「タタリ」は、こちらが受けると呪い状態になるやっかいな攻撃だが、モンスターにはそもそも呪いのステータス異常の概念がないので、単なる遠距離攻撃となってしまっているのが残念。

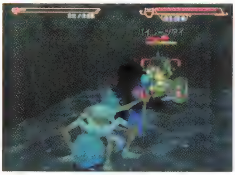
逆にゴーゴン系の「石化光線」はモンスターにも効くので、クラスチェンジはゴーゴンルートを選択するようにしよう。クモババ系は近距離攻撃の「呪いの一撃」も、発生が遅く使い勝手の悪い攻撃なので、はっきりいってゴーゴン系に比べるとだいぶ分が悪い。

クモババ



ミスゴーゴン





←タタリはただダメージを与えるだけで、それ以外の追加効果は持っていない。



←石化光線が決まれば、一方的に攻撃を加えることができるため、非常に強力だ。

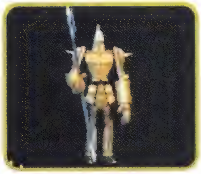
攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
呪いの一撃	○(クモババ系)	飛び上がって杖を振り下ろす。
タタリ	□(クモババ系)	呪い効果のある光線を発射。
恨みの一撃	○(ゴーゴン系)	手に持った槍で突き刺す。
石化光線	□(ゴーゴン系)	石化効果のある光線を発射。

魔法生物

魔法生物はどちらの進化ルートも使いにくい。バルーン系は、攻撃方法がダウンを奪えない近距離攻撃、「グローブプレス」と「デンジャーハット」という時点ですでに問題外。ガーディア系は移動速度が極端に遅く、「ハンマースイング」と「ハンマーストライク」ともに攻撃発生とスキが非常に大きい。ヒットさせればダウンを奪えるだけましだが、それを差し引いても使い勝手はよくない。救いは防御力の高さか。

ガーディア



風船男爵





←ガーディア系は見かけどおり防御力が高く、全種族のなかで最高値を誇る。



←ガーディア系で戦うなら「肉を斬らせて骨を断つ」の戦術でのぞむしかない。

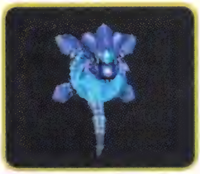
攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
グローブプレス	◎(バルーン系)	両手ではさみ込んで攻撃。
デンジャーハット	○(バルーン系)	シルクハットを投げつける。
ハンマースイング	◎(ガーディア系)	手に持った槍を水平に薙ぎ払う。
ハンマーストライク	○(ガーディア系)	手に持った槍を振り下ろす。

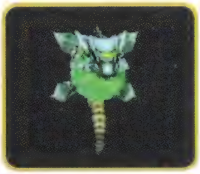
竜族

竜族は精霊と並んで移動速度が速く、攻撃を回避しやすい。加えて精霊の弱点である攻撃面での弱さも竜族なら心配無用。攻撃方法は1種類しかないが、それぞれのジェムロンの属性を持つブレスとなっており、これが強力。射程距離も長く連射速度も速いので、一度モンスターにヒットさせてしまえば、そのまま体力を0にするまで攻撃し続けることも可能だ。

C・ジェムロン



W・ジェムロン





←できることなら、モンスターの弱点属性のジェムロンにへんげして攻撃しよう。



←精霊に次いで移動速度も速いので、敵の攻撃を避けるのにも向いている。

攻撃方法とその説明

技名	コマンド	説明
ウインドブレス	◎(W・ジェムロン)	風属性のブレスを放つ。
ー	○(W・ジェムロン)	ー
コールドブレス	◎(C・ジェムロン)	冷気属性のブレスを放つ。
ー	○(C・ジェムロン)	ー
サンダーブレス	◎(T・ジェムロン)	稲妻属性のブレスを放つ。
ー	○(T・ジェムロン)	ー
ファイヤーブレス	◎(F・ジェムロン)	炎属性のブレスを放つ。
ー	○(F・ジェムロン)	ー
ホーリーブレス	◎(H・ジェムロン)	退魔属性のブレスを放つ。
ー	○(H・ジェムロン)	ー

※表中のーは、○ボタンの技が存在しないことを表します。

第3幕
シナリオ
SCENARIO

「ダーククロニクル」の攻略は大きく2つに分けることができる。
謎を解き明かしてシナリオを進める部分と
モンスターを倒しつつダンジョンをクリアしていく部分だ。
最初にP.056のガイダンスを読み、
このコーナーの使い方を知ってから各章にチャレンジしてほしい。

開発スタッフからのメッセージ

シナリオに関しては、かなり苦労しました。数多くのシステムをシナリオに絡めてゲームにとり込まなければならず、純粋な一本道の物語立てが非常にしにくい状態だったからです。最終的には、ボリューム的にも内容的にも大作と呼べるものにまとめることができて、ホッとしたというのが正直なところです。

時を越えたさまざまな人との出会いは見どころのひとつですが、特に感動のラストシーンを、絶対に見逃さないでくださいね。

Message from Staff



シナリオページの見方

マップの見方



① **マップ名**
マップの地名と、現在or未来を表す。

② **マップ**
そのエリアの全体マップ。各アイコンについては下図を参照。

③ **ショップデータ**
そのマップ上に存在する、すべてのショップデータ。

④ **つづらデータ**
つづらが出現するための条件やその中身のデータ。

アイコンの種類

セーブアイコン
セーブポイント。

ワープゲート（青）
未来から現在へ移動するタイムゲート。

ワープゲート（赤）
現在から未来へ移動するタイムゲート。

ショップ
ショップの名前。

仲間
その章で移住させる必要があるサポートキャラクター。

つづら
ユリスとモニカのパワーアップアイテムが入っている。

会話
話しかける必要がある人物。

A **マップのつながり**
マップ上で同じ記号がある場合、その場所同士はつながっている。

❶～㉕ **つづらのアイコン**
つづらデータと対応している番号のアイコン。

フローチャートの見方



① **フローチャート**
ストーリーの進行に必要な行動を記したフローチャート。

Ⓐ 地名…………フローチャート進行させるための目的地。
Ⓑ 行動…………物語を進行させるための行動。
Ⓒ ジオラマ作成ポイント…ジオラマ作成を行うポイント。その詳細は指定先のページに記載されている。
Ⓓ 中ボス ………その章で行く手をはばむボスのポイント。攻略法は指定先のページに記載されている。
Ⓔ 章のボス ……章のボスが出現するポイント。攻略法は指定先のページに記載されている。

② **仲間**
仲間にする人物の情報。



③ **スクープ**
そのときに撮影できるスクープの情報。



④ **ジオラマ**
ジオラマ作成に関する情報。



ダンジョンマップの見方



① **ダンジョン名**
各章のダンジョンの名前。

② **フロア情報**
各フロアのタイトルや、攻略が記載されているページ数などのデータ。

③ **章のボス**
章の最後で戦うボス。

④ **中ボス**
章の途中で行く手をはばむボス。

⑤ **イベント**
イベントが発生するフロア。

⑥ **入口**
ダンジョンの入口。

アイコンの種類

ジオストーンのアイコン
「ジオストーン」が落ちているフロアの場所。

太陽と月のアイコン
フロアからの分岐点。フロア内で任意でルートを選択できる。

星の封印アイコン
「星のカギ」によって進めるルート。

赤の封印のアイコン
ユリスにチェンジできないフロア。

青の封印のアイコン
モニカにチェンジできないフロア。

白の封印のアイコン
体力や状態異常の回復行動が行

モンスター&フロア攻略の見方

モンスター攻略



① **モンスターデータ**
各章に出現するボスを除いたモンスターのデータ。

② **ピックアップモンスター**
各章に出現する、要注意モンスターの詳細。

※モンスターデータの略語は、下記のボスデータ部分を参照。下記にない「ラ」はライドポッドの武器であることを表している。

フロア攻略





① **フロア情報** フロアの攻略とイベントの情報。

- Ⓐ フロアナンバー …ダンジョンマップページの各フロアに記載されている数字と対応している。
- Ⓑ 出現モンスター …出現するモンスターの名前と、その数。青字はゲートキーを持っているモンスター。
- Ⓒ メダル条件………メダルを入手するための条件。
- Ⓓ スフィーダアイテム…スフィーダ成功時の獲得アイテム。アイテムはA～Cの順に獲得し、それ以降はCを獲得し続ける。
- Ⓔ フロア攻略………フロアの攻略情報が記載されている。

※フロア情報内のアイコンの意味は、ダンジョンマップの見方に準じる。

② **ボスデータ部分の省略文字解説** ボスの詳細なデータ。

■ボスの名前部分
HP:モンスターの体力　げきりん:モンスターのげきりんチップ数　攻撃力:モンスターの攻撃力。数値が高くなるにつれ、受けるダメージ値が上昇する。　防御力:モンスターの防御力。数値が高くなるにつれ、与えるダメージ値が減少する。　硬さ:高いモンスターほど攻撃した武器のWHPの減りが早くなる。　ガード:高いほどガードされやすい。　剣回避:高いほど右手武器を回避されやすくなる。　銃回避:高いほど左手武器を回避されやすくなる。　Abs:モンスターから獲得できるAbsの総数。　ギルダ:モンスターから入手できるギルダ。

■攻撃耐性
レ:レンチ　剣:剣　銃:銃(ノーマル、マシンガン)　ビ:銃(ビーム)　グ:銃(グレネード)　魔:魔法　ロ打:ライドポッドの打撃　ロ斬:ライドポッドの斬り　ロ遠:ライドポッドの遠距離攻撃(ワイン樽キャノン、ミサイルポッドアーム、マシンガンアーム)　ロ魔:ライドポッドの遠距離攻撃(レーザーアーム、ペズキャノン)　モン:モンスターへんげ時による攻撃　アイ:アイテム(ばくだんなど)　特耐:ステータス異常への耐性　魔石:魔石

■属性効果
炎:炎　冷:冷気　雷:稲妻　風:風　粉:粉砕　退:退魔　ケ:ケモノ斬り　う:うろこ斬り
※武器の種類、攻撃属性ごとの耐性。値が大きいほどその武器、属性で攻撃したときのダメージが高くなることを表す。

■特殊攻撃耐性
毒:毒　ネバネバ:ネバネバ　ストップ:ストップ　石化:石化

COLUMN

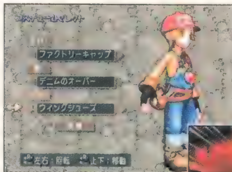
着せ替えを楽しもう

ゲームをスタートすると、まず主人公であるユリスの服を設定することになる。服、帽子、そして靴。たまには息を抜いてファッションにも気を使ってみよう。

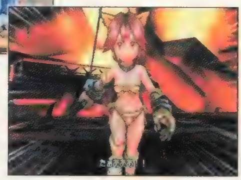
服を手に入れよう

武器と同じく装備アイテムである服、帽子、靴だが、防御力などに影響することはない。つまり、装備を変えることによる影響は見た目だけということだ。しかし数多くの服を使ってコーディネートする楽しみは秀逸。ぜひともお気に入りの組合せを見つけ出して冒険に出かけたいところだ。

服などの入手方法は店で買ったり発明したりとさまざま。イベントで手には入るものもあるが、基本的に自分で自発的に手に入れなければ増えていかない。ほっておくとずっと服が一着なんてことも……。



⬅スタート時に好きな服を選ぶことができる。右スティックで角度を変えてみよう。



➡こんなセクシーなモニカでプレイすることも可能。いろいろ試してみよう。

店で購入する



⬆現代、未来のさまざまなショップで購入できる。仲間からも購入可能だ。

発明する



⬆自分で発明し、素材を集めて作り出そう。作った装備だと思い入れもひとしお。

メダルと交換する



⬆ニード町長を仲間にすると、メダルと貴重な服を交換してもらえる。



2周目の楽しみ

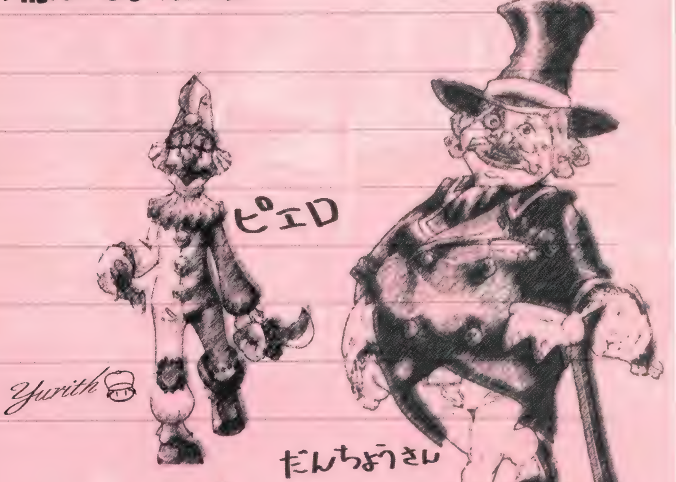
もし、ゲームを完全にクリアしたデータがメモリーカードにあったなら、スタート時の服装を決めるときに、クリアしたデータでプレイ中に手に入れた服も選択できるようになる。場合によってはユリスのピエロ系、モニカのパンサー系など、大量のメダルが必要なアイテムを最初から選べることも。クリアデータを友だちにもらい、服の選択の幅を広げる……なんてこともできるのだ!



第一章

外の世界へ

僕の住む町、パームブリンクスにサーカスがやって来た
いつもはスターブルのお手伝いで忙しいけれど
今日ばかりは早く終わらせなきゃ
でもそんなワクワクした気分も
町長さんとサーカス団長さんの話を立ち聞きしたばかりに
どこかへ吹っ飛んでしまったんだ



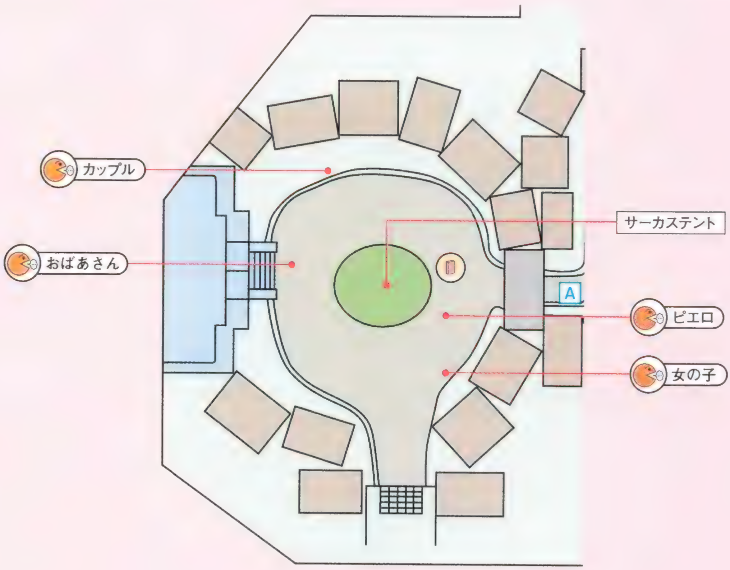
マップ紹介&フローチャート

冒険の出発点となるパームブリンクス。本当はもっと広い町だが、第一章ではまだ一部しか見られない。だが冒険に欠かせないショップなどはしっかり準備されている。

現在

サーカス会場前

未来



COLUMN

赤い髪をした謎の少年

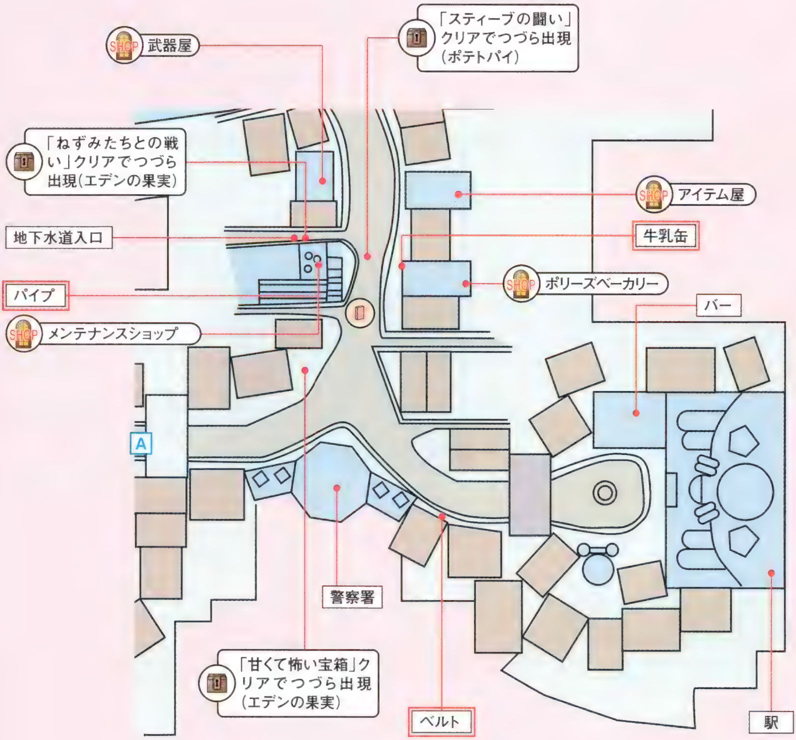
ユリスの持っていたサーカスのチケットを盗んだ赤い髪の少年。町の人の話を頼りに少年を見つけ出したユリスだが、結局のところチケットを彼に譲ることにした。しかしその直後、赤い髪をした少年は謎の言葉をいい残して姿を消してしまう。

この少年は一体何者なのだろうか？　その答えはきっと、この先の冒険のなかに隠されているだろう。



←ボロボロの服を着た赤い髪の少年。彼の正体は一体何者なのだろう?

パームブリンクス



※ □ でかこっているものは写真ネタであることを表す。

ショップデータ

ポリーズベーカリー

アイテム名	ギルダ
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

武器屋

アイテム名	ギルダ
バトルレンチ	200
クラシックショット	150
バゼラード	250
グラディウス	300
リペアの粉	80※1
ガンリペア	160※1

アイテム屋

アイテム名	ギルダ
火薬	20
鉄クズ	10
銅のかたまり	50
ぶあつい皮	50
毒消しドリンク	40
ばくだん	200
リペアの粉	80※1
ガンリペア	160※1
モンスターメモ	1000※2
スクープメモ	50※2
しちりん	300※2

メンテナンスショップ

アイテム名	EXP
各種コア	900※3
ボイスユニット	1000※2
シールドキット	600※3

ドニーの友情ショップ※4

アイテム名	ギルダ
ふんわりパン	30
毒消しドリンク	40
リペアの粉	80※1
ガンリペア	160※1
宝箱のカギ	500
スクープメモ	50※2

※1 章によって価格が変わる
※2 一度しか買えない
※3 買うたびに必要なEXPが増える
※4 フロア4のイベント後からは利用できなくなる

フローチャート

パームブリンクスにサーカス団がやってきた。久しぶりの楽しい出来事にユリスも落ち着かない。ところがこのサーカス団、実はユリスの赤い石をねらっていたのだ。ユリスとサーカス団との大騒ぎで幕を開けたこの物語。第一章ではユリスが外の世界をめざし、地下水道を進む冒険が語られる。

城

帝国兵との戦闘

しっかりとガードをマスターしよう

いきなりの戦闘でとまどう人も多いと思うが、敵の強さ自体はたいしたことがない。ガードさえすればダメージを受けることもないので、落ち着いて戦おう。相手が攻撃したあとにスキができるので、そのときに剣か魔法で反撃だ。



←R1ボタンを押しっぱなしでガードする。これで反撃のチャンスを待とう。

メンテナンスショップ

奥のタンスからレンチを出す

奥の部屋の机の上に、メモ帳が置いてある。近くで◎ボタンを押せば入手できる。

机の上の掃除機を修理する

サーカス会場

ピエロにチケットを渡す

ピエロの前でメニューを開き、「サーカスチケット」を選択すればOK。

少年を探す

マップのとおりに探せばOKだ

チケットを盗んだ少年を探すイベント。P.060のマップを参考に、カップル→おばあさん→女の子の順に話しかければ、少年を見つけ出すことができる。チケットを取りもどしたら、もう一度ピエロにチケットを渡そう。

チケットを渡して会場へ

ピエロとのバトル

まずはピエロ兵との距離をとる

ピエロ兵4体に囲まれた状態で戦闘開始。このままだと戦いにくいので、いったん距離をとり、ピエロ兵全員を正面にとらえるようにしよう。ピエロ兵は3回ほど殴れば倒せる相手。殴ってはガードを繰り返して、1体ずつ倒していこう。



←ピエロ兵はナイフを投げてくることがあるので、遠くにいても油断は禁物。

地下水道入口

トニーに話しかける

メモ帳をまだ持ってない人は、テントのそばに落ちているのでここで入手しよう。

地下水道

「地下水道・ポンプ室」へ

リンダちゃんとバトル

この時点ではリンダちゃんには勝てない。スターブルの助けを待とう。(P.067参照)

地下水道入口へもどってみると……

「ねずみたちとの戦い」をクリアしたら、地下水道入口につづらが出現している。ほかの場所にも出現する条件があるのでP.061のマップを参考にしよう。



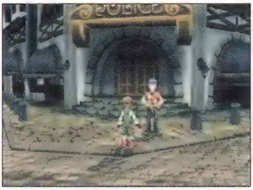
バームブリンクス

バックパックを作る

スターブルに話しかける

バックパックの作り方

バックパックを作るには「ベルト」「牛乳缶」「パイプ」の3つの写真ネタを集める必要がある。場所はP.061のマップを参考にしてほしい。写真ネタを集めたあとはスターブルに話しかけ、材料をそろえてバックパックを発明しよう。



←ベルトはパッカー保安官の腰についている。アップで撮影するのがコツだ。

地下水道

「地下水道・ポンプ室」へ

BOSS → P.067へ

「地下水道貯水池」へ

BOSS → P.068へ

「地下水道出口」へ

ボス戦でのスクープチャンス

スクープ!

リンダちゃんは前足を大きく上げたとき、ハロウィーンは目からミサイルを発射したときがスクープのチャンスだ。また、ほかにもこれまでのフロアで「ナイトストーカー」と「ぶらさがり男爵」の2つを撮ることができる。

バース鉄道

P-3000とのバトル

爆弾を投げるタイミングに注意

P-3000にスターブルの渡してくれる爆弾を投げて、3回当てれば倒すことができる。爆弾はワンバウンドしてから当たるので、P-3000の少し手前をねらえばOKだ。ただしポルカスがマシンガンを撃っているときには注意。マシンガンを撃ったあとは、必ず列車の反対側に移動するのだ。その場合は反対側に移動するのを待ってから爆弾を投げよう。



←タイミングを間違えると、P-3000に爆弾が届く前に移動されてしまう。

第二章へ

ダンジョン攻略

地下水道

地下水道・ポンプ室での戦いを終えると、ライドポッドというロボットが手に入る。これはユリスでは倒すことのできないような強敵でも、簡単に倒せてしまうほどの力を持った頼りになるメカだ。

ENTER

地下水道入口

フロア 1 外の世界をめざして P.066

フロア 2 ねずみたちとの戦い P.066

フロア 3 地下水道の亡霊 P.066

フロア 4 地下水道・ポンプ室 P.067 — BOSS

フロア 5 スティーブの戦い P.067

フロア 6 甘くて怖い宝箱 P.067

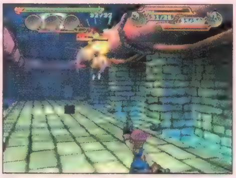
フロア 7 地下水道貯水池 P.068 — BOSS

地下水道出口

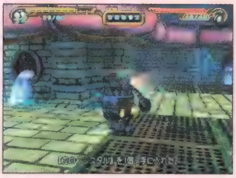
出現モンスター

下の表を見てもらえればわかるとおり、地下水道には比較的炎に弱い敵が多い。合成するときは炎の属性を中心に武器の能力を上げるといいだろう。

第一章ではクリスタルをショップで購入することができないので、宝箱かモンスターを倒してクリスタルを手に入れる必要がある。炎のクリスタルはナイトストーカーが落とすので、もっとも出現数の多いフロア5で集めるのがオススメだ。なお、ピエロ兵からはHPを回復できる「ふんわりパン」を手に入れることができる。序盤はお金を稼ぐことが難しいので、ピエロ兵を倒してふんわりパンを集めるのもいいだろう。ピエロ兵がもっとも多く出現するのはフロア1だ。



←敵には属性だけでなく、武器ごとの耐性もある。例えばコウモリには銃が有効だ。



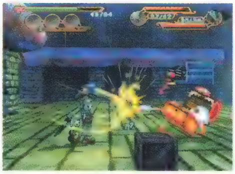
→ヴァンガードからは貴重な「力のクリスタル」を入手できる。ライドポッドで倒そう。

モンスターデータ

モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
コウモリ	22	風	銃・ビ・魔	レ・グ	聖水	風のクリスタル	ワラの束
ドブチュー	25	炎・ケ	剣	—	狩人のクリスタル	—	ゴロゴロ丸太
フロッガー	26	冷・雷・う	剣	—	水竜のクリスタル	—	毒薬
ピエロ兵	30	炎・冷	—	—	ふんわりパン	守りのクリスタル	砂糖きび
コガメロン	50	雷・粉	レ・グ・ビ	剣・銃	石	守りのクリスタル	水のエレメント
風船男爵	32	炎・雷	銃・グ・ビ	レ	ボムナッツ	風のクリスタル	—
ナイトストーカー	43	炎・退	魔	—	聖水	炎のクリスタル	ガラスのもと
ミミック	80	炎・粉	ビ	銃	粉砕のクリスタル	—	—
ヤミッチ	55	退	ビ・魔	レ・剣・銃・グ	ボムナッツ	退魔のクリスタル	銀の玉
ヴァンガード	200	雷	—	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	力のクリスタル	銅のかたまり
キングミミック	150	炎・粉	ビ	銃・グ	—	—	—

PICK UP ミミック

宝箱と同じ形をしているモンスター。実際に開けてみるまで、それがミミックかどうかは判断できない。ミミックの出現するフロアで宝箱を開けるときは、つねに警戒しよう。なお、宝箱を開けるときは必ず後ろからにすること。ミミックだった場合、相手の背後をとる形で戦闘が始められる。



←なかにはミミックより強力な、キングミミックというモンスターもいる。

PICK UP ヴァンガード

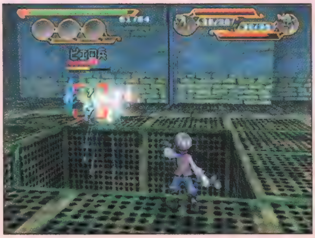
ヴァンガードは防御力が高いので、ユリスで倒すことは難しい。できるだけライドポッドに乗り込んで戦うようにしよう。ただし、ヴァンガードの攻撃はガードの上からでもHPを削ってくる。第一章の時点ではライドポッドの耐久性が低いので、攻撃を受けすぎて故障しないように気をつけよう。



←ユリスを使って銃やレンチで攻撃しても、なかなか倒すことができない。

フロアデータ

パームブリンクスの生活用水を運んでいる地下水道。炎に弱い敵が多めなので、合成するときはそのあたりを意識しておくといいだろう。途中から乗れるようになるライドポッドは、この先の冒険の大きな戦力になる頼もしいロボットなので、うまく活用していこう。なお、フロア内の広めの部屋には大きな穴が空いているときがある。この穴をはさんで敵と向かい合えば、銃などで一方的に攻撃することができる。



←穴をはさんで向こう側にいるモンスターはこちらを攻撃できない。銃などで倒そう。

フロア1 外の世界をめざして

出現モンスター

- ドブチュー …………×6
- フロッガー …………×6
- ピエロ兵 …………×6

メダル条件

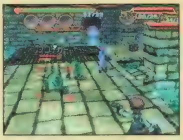
- せん滅リミットタイム 02：35
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. 宝箱のカギ×2
2. 復活の粉×2
3. ウメおにぎり×2

ピエロ兵の動きに惑わされるな

最初のフロアというだけあって、出現するモンスターは弱いものばかり。注意するとすれば、移動速度の速いピエロ兵くらいだ。遠くから銃で攻撃し、敵が近づいてきたらしっかりとガードしてスキを待つ、という戦法で、いきなり「回復せずにクリアせよ」をねらってみるのもおもしろい。



フロア2 ねずみたちとの戦い

出現モンスター

- コウモリ…………×5
- ドブチュー …………×3
- フロッガー…………×4
- ピエロ兵 …………×2
- 風船男爵 …………×4

メダル条件

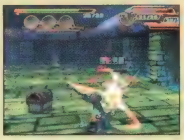
- せん滅リミットタイム 02：40
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ダイヤモンド×1
2. ビンビンドリンク×4
3. ビンビンドリンク×2

銃とレンチを使い分けよう

コウモリを相手にするときは銃による攻撃が非常に有効。そのため、ガンリペアの残数に余裕がないときはコウモリ以外のモンスターへの銃の使用は控えたい。また、風船男爵も銃が弱点ではあるが、レンチでも十分に戦うことができる相手なので、無理に銃を使用する必要はない。



フロア3 地下水道の亡霊

出現モンスター

- コウモリ…………×3
- コガメロン…………×4
- 風船男爵 …………×4
- ナイトストーカー …×3

メダル条件

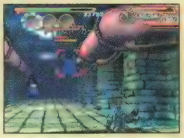
- せん滅リミットタイム 03：00
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 爆弾・改×4
2. グレードアップの粉×1
3. エスケープの粉×3

ナイトストーカーに注意！

このフロアで注意すべきモンスターはナイトストーカー。遠距離にいるときに放ってくる炎の玉ははね返すことができないので注意しよう。なお、ナイトストーカーと戦うときには、弱点の炎や退魔の属性攻撃が有効だ。あらかじめ武器の属性を上げていけば、初めから有利に戦うことができる。



フロア 4 地下水道・ポンプ室



リンダちゃん

リンダちゃんデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	速さ
400	0	13	15	3
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	0	0

攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ロ打
0	0	0	0	0	0	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	0	0	100	20

属性効果

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

初登場の中ボスにはライドポッドで対抗だ

1回目の戦闘ではリンダちゃんに勝つことはできない。しばらく戦っているとスターブルが現れてイベントが進み、ライドポッドに乗れるようになる。リンダちゃんに勝てるようになるのはそのあとだ。「ばくだん」などのアイテムも効かないので温存しておこう。

ライドポッドを手に入れたら、いよいよ本番だ。リンダちゃんは動きが遅いので、背後に回って殴るという動作を繰り返すだけで勝つことができる。また、ガードさえしっかりできるのであれば、正面から攻撃をしかけてもいい。自分の好きなスタイルで戦おう。



←リンダちゃんが前足を高く上げたときはスクープのチャンス。見逃すな！



→ライドポッドに乗っている状態でやられた場合のみ、ゲームオーバーにならない。

フロア 5 スティーブの戦い

出現モンスター

- コウモリ……………×5
- ピエロ兵 …………×2
- ナイトストーカー …×4
- ミミック ……………×3
- ヴァンガード ………×4

メダル条件

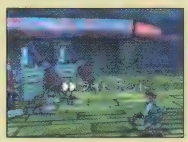
- せん滅リミットタイム 02：45
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×2
2. 暗黒のコイン×1
3. 宝箱のカギ×1

ヴァンガードもライドポッドが効果的

このフロアからライドポッドに乗ることができるようになる。乗りっぱなしていると、すぐに燃料が切れてしまうので、ヴァンガードのような強敵と戦うときのみ乗るようにするといい。また、このフロアにはミミックという宝箱にふんしたモンスターも出現する。宝箱を開けるときには警戒しよう。



フロア 6 甘くて怖い宝箱

出現モンスター

- フロッガー…………×4
- ヤミッチ……………×4
- ヴァンガード ………×3
- キングミミック ……×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 02：30
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. 宝箱のカギ×1
2. 時のコイン×1
3. 炎の魔石×4

キングミミック登場

ヴァンガードが3体出現するので、ライドポッドの燃料を使い切らないように注意しよう。なぜならこのフロアにはキングミミックという強敵が潜んでいるからだ。これはライドポッドなしではまず太刀打ちできないほどの相手。宝箱を開けるときは前フロア以上に慎重に開けるようにしよう。



フロア 7 地下水道貯水池



ハロウィーン

ハロウィーンデータ

HP	[illegible]	攻撃力	防御力	速さ
256	8	20	1	1
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	[illegible]	[illegible]	ビ	ダ	[illegible]	ロ打
100	100	0	100	100	0	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	[illegible]
100	100	100	100	20	100	100

属性効果

炎	冷	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

風船ポルカス

HP	[illegible]	攻撃力	防御力	速さ
50	5	12	1	1
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	10	14

攻撃耐性

レ	[illegible]	[illegible]	ビ	ダ	[illegible]	ロ打
50	100	170	150	150	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	[illegible]
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	冷	[illegible]	[illegible]
50	0	50	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
有効	無効	無効	有効

鼻爆弾を投げ返せ！

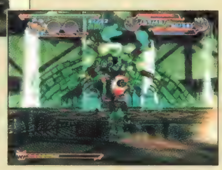
ハロウィーンは顔についている鼻爆弾を投げて攻撃してくる。これに当たるとダメージを受けてしまうのだが、避ければしばらくの間爆発せずに床に転がったままになる。これをフロアに転がっている木箱などと同じようにR1ボタンを押しながら◎ボタンで持ち上げて、投げつけてみよう。うまく当てることができれば、ハロウィーンは一時的にダウンして動かなくなる。このときが攻撃のチャンス。銃は効かないのでレンチ、もしくはライドポッドで攻撃しよう。

ただし鼻爆弾を投げるとき、注意しなければならないことがある。それは正面から投げないということ。ハロウィーンは鼻爆弾を数回連続して投げることが多いので、正面からだとハロウィーンの投げた鼻爆弾とぶつかってしまうのだ。運が悪いと目の前でぶつかり、自分だけダメージを受けてしまうので十分に気をつけよう。鼻爆弾を持ち上げたあと、少し横に移動してから投げると当てやすいはずだ。

また、ハロウィーンは風船ポルカスというモンスターを出してくることがある。風船ポルカスが出現したあとは、こいつらを倒しきるまでハロウィーンは姿を現さないので、早めに倒すようにしよう。銃による攻撃が有効だが、「ばくだん」を使うと一撃で倒すことができる。うまく投げれば、まとめて倒すことも可能だ。



←ハロウィーンがダウンしたら攻撃チャンス。威力の高いライドポッドで殴ろう。



→ハロウィーンの目から発射されるミサイルはスクープのネタになる。

COLUMN コイントスのリスクを軽減するには

コイントスでは、天使の面が出れば体力やWHpが回復し、ボーナスとしてAbsがもらえることもある。

ただし、逆に悪魔の面が出たときは、体力やWHpが半分になってしまう。安全にいくなら、コイントスを利用するのは残り体力とWHpが少ないときに限定しよう。こうすれば仮に悪魔の面が出ても被害は少なく、天使の面が出た場合は大きな効果となる。



←Absボーナスは10%だけ。余裕があるうちは無視してしまおう。

第二章

よみがえる大長老

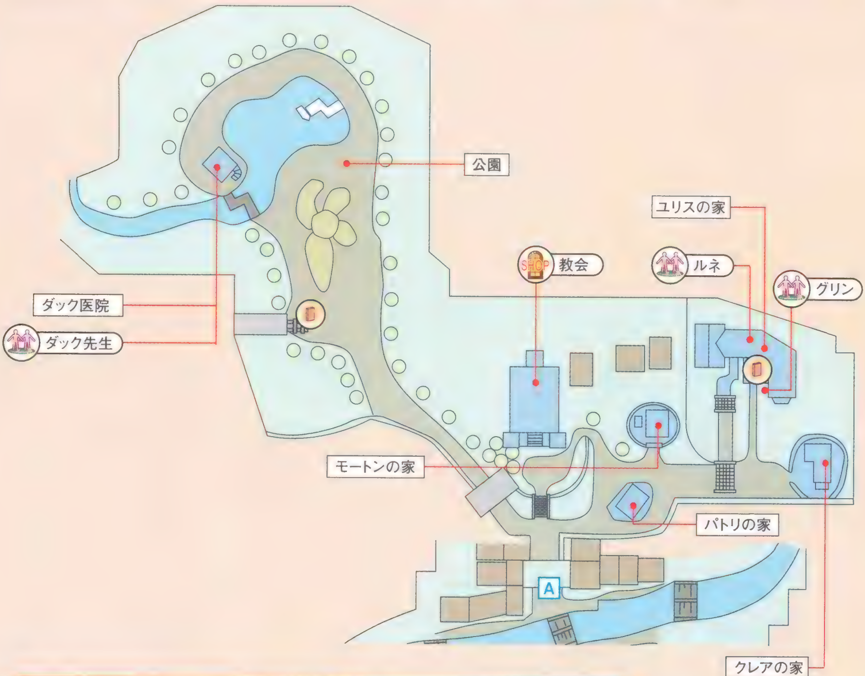
未来からきた女の子モニカ
時を越えるなんてとても不思議なことだけど
いろんなことを知っているし
この星を救うという大事な使命がある
そう、僕はモニカを信じる
僕はモニカといっしょに
歴史を取りもどすための旅に出るんだ



マップ紹介&フローチャート

第二章以降でパームブリンクスにもどると、ユリスの家や教会など、町のすみずみへ行けるようになる。なお、ジュラクモールはユリスたちが復興させることになる町だ。

現在 パームブリンクス(上) 未来



ショップデータ

教会

アイテム名	ギルダ
毒消しドリンク	40
聖水	40
石けん	40
メドゥーサの涙	80

ポリーズベーカリー

アイテム名	ギルダ
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

武器屋

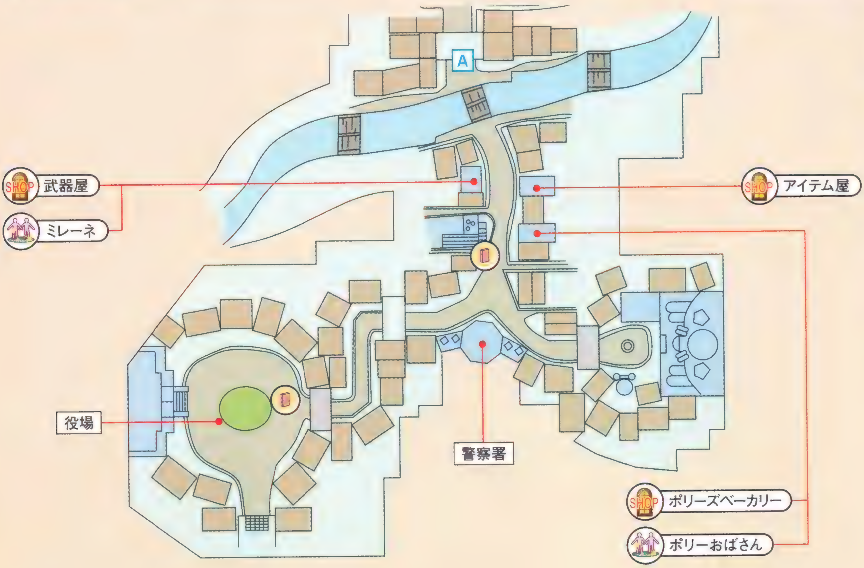
アイテム名	ギルダ
バトルレンチ	200
ドリルレンチ	350
亀の甲羅	300
クラシックショット	150
バゼラード	250
グラディウス	300
リペアの粉	90※1
ガンリペア	160※1
リングリペア	160※1

アイテム屋

アイテム名	ギルダ
火薬	20
鉄クズ	10
鋼のかたまり	50
ぶあつい皮	50
毒消しドリンク	40
ばくだん	200
リペアの粉	90※1
ガンリペア	160※1
モンスターメモ	1000※2
スクープメモ	50※2
しちりん	300※2

※1 章によって価格が変わる
※2 一度しか買えない

現在 **パームブリンクス(下)** 未来



COLUMN サポートキャラクターを集めよう!

七色蝶の森のフロア「伝説の蛇キラースネーク」でジオストーンを入手したら、グリンを仲間にしよう。グリンはユリスの家の庭にいるので、話しかけたあと「聖水」を渡せば仲間になってくれる。また、ほかにもグリンと同じように仲間になってくれるキャラクターが登場し、第二章の時点で仲間にできる人物は下のとおり。詳しくはP.253を参照してほしい。

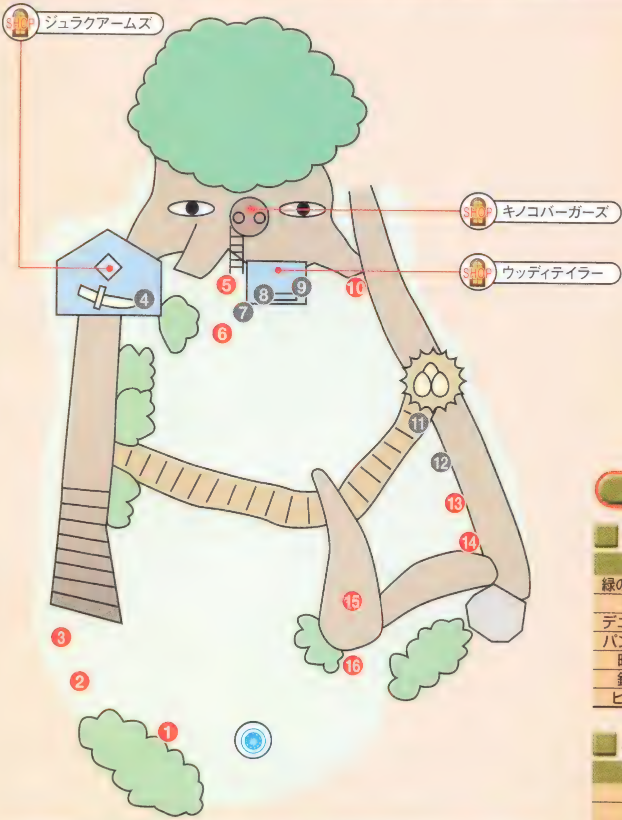


←仲間にした人物は、サポートキャラクターとして冒険をともにしてくれる。

第二章で仲間にできる人物

キャラクター名	居場所	キャラクター名	居場所
グリン	ユリスの家・庭	ジラード	ユリスの家・ジラードの部屋
ドニー	地下水道入口	ニード町長	役場・町長室
ポーク	ユリスの家・キッチン	ブルーノ神父	教会・祭壇前
クレア	駅前(昼)、クレアの家(夜)	ルーシオ	公園の奥・散歩道(昼)、公園の桟橋(夜)
スチュアート	ユリスの家・入口	フラビン	公園のボート前
ルネ	ユリスの家・使用人の部屋	コリン	モートンの家・2階
ポリーおばさん	ポリーズベーカリー・カウンター	ローザばあさん	ユリスの家・使用人室前(昼)、役場前(夜)
パッカー保安官	警察署前(昼)	パトリ	パトリの家
ミレーネ	武器屋・カウンター	ジュリア	パトリの家

現在　　# ジュラクモール　　未来



つづらデータ

つづらの出現条件と入手できるアイテム

クリアするフロア	つづらの番号／中身	復活させるチェックポイント
フロア2	⑮エデンの果実	ー
フロア3	②ポテトパイ	ー
フロア5	⑩ポテトパイ	枯れた巨木出現
フロア6	⑯魔女のパフェ	枯れた巨木出現
フロア7	①エデンの果実	枯れた巨木出現
	⑥エデンの果実	ー
フロア8	③風のクリスタル4	キノコ街灯出現
	⑤ガーネット	食べもの屋ができる
フロア9	⑭エデンの果実	枯れた巨木出現
フロア10	⑬エデンの果実	枯れた巨木出現
フロア1(第六章)	⑧エデンの果実	服屋ができる
	⑪アクアマリン	金の卵が発生
	⑫魔女のパフェ	枯れた巨木出現
フロア2(第六章)	④アメジスト	武器屋ができる
	⑦ポテトパイ	服屋ができる
フロア3(第六章)	⑨魔女のパフェ	服屋ができる

ショップデータ

ウッディテイラー

アイテム名	ギルダ	販売期間
緑のオーバーオール	500	第二～七章
赤のベスト	500	第二～七章
デニムのオーバー	500	第二～七章
パンプキンパンツ	200	第二～七章
暗黒のコイン	1500[※3]	第二～四章
鉄壁のコイン	1500[※3]	第二～四章
ヒマーラバッジ	500[※2]	第二章

キノコバーガーズ

アイテム名	ギルダ	販売期間
小麦粉	20	第二～七章
砂糖きび	20	第二～七章
ふんわりパン	30	第二～七章
とんがりマロン	300	第二～七章
おいしい水	80	第二～七章
ときめきチェリー	60	第二～七章
ネバネバピーチ	60	第二～七章
ボムナッツ	60	第二～七章
毒リンゴ	60	第二～七章
まったりバナナ	60	第二～七章
ミミー	80	第二～七章
ニンジン	80	第二～七章
イモダンゴ	80	第二～七章
バッタン	80	第二～七章

ジュラクアームズ

アイテム名	ギルダ	販売期間
冷凍マグロ	700	第四～七章
ドライヤーガン	160	第二～七章
ベルトリガー	400	第三～七章
ロングソード	250	第二～七章
古代の剣	880	第五～七章
包丁	440	第四～七章
ボーンレイピア	500	第二～七章
暗黒のコイン	1500[※3]	第二～四章
リペアの粉	90[※1]	第二～七章
ガンリペア	160[※1]	第二～七章

※1 章によって価格が変わる　　※2 一度しか買えない　　※3 ドニーを仲間にするまで販売

フローチャート

行方不明になったファブリースを探し出し、ジュラクの起源点を復活させることが目的となる。この章から行えるジオラマは、数々の起源点を復活させるための唯一の手段だ。また新たに仲間になったモニカはユリスのパートナーとなる頼もしい存在。とにかくたくさんの出会いが待つ章なのだ。

シャーロット停車場

新たに仲間が増える（仲間）

第二章が始まると同時にモニカ、スターブル、ボルネオ、トムの4人がユリスの仲間に加わり、冒険の手助けをしてくれる。ただしモニカ以外はサポートキャラクター（P.253参照）なので、直接戦闘に参加することはない。

シャーロット

- 小人たちの家へ
- ぶどう酒を受け取る

七色蝶の森

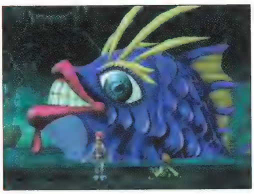
- 「怪魚の沼」へ
- ぶどう酒を渡してつり竿をもらう
- マスターワータンの話を聞く
- ぬしさまを釣り上げる

ぬしさまを釣り上げるエサの「毒リンゴ」は、マスターワータンのそばに落ちている。

- ぬしさまにハグハグを渡す
- ファブリースの話を聞く

モンスターの動きに気を配ろう（スクープ！）

怪魚の沼へ向かうまでに「お昼寝トーレ」「危ないパンプキン」「浮遊！モーラー」の3つのスクープを撮ることができる。また、怪魚の沼でも「エンペラーマーダン」「マスターワータン」の2つが撮れるので、見逃さないように。



←「エンペラーマーダン」を撮るチャンスはここしかないので気をつけよう。

シャーロット

- 小人たちの家へ

ここでのイベントが終わると、ジオラマ（P.0184参照）ができるようになる。

ぬしさまとハグハグを釣るには？

ぬしさまはエサを「毒リンゴ」にして、中央にある沼で釣ればOK。ハグハグは同じ場所でも釣れるが、ファブリースがいた場所のほうが釣れる確率が高い。エサに「ミミー」を使うと、もっとも高確率で釣ることができる。



←ぬしさまはヒットさえすれば、あとはイベントで勝手に釣り上げられるのだ。

七色蝶の森

- 「怪魚の沼」へ
- マスターウータンに雪をとけてもらう
- 「七色の泉・入口」までクリア

ジオラマポイント1 P.187

ジュラクさまを復活させよう（ジオラマ）

この先、ストーリを進めるためには、ここで「ラフレシアの種」と「ヒマーラバッジ」を入手する必要がある。ラフレシアの種はジュラクさまを復活させることで、ヒマーラバッジは未来のウッディテイラーを復活させることで入手。

ジュラクモール

- ラフレシアの種をもらう
- ヒマーラバッジを購入

「ヒマーラバッジ」は、ジュラクモールにあるウッディテーラーで販売している。

多くの仲間が町で待っている（仲間）

「伝説の蛇キラースネーク」のジオストーンを取ったあと、グリンを仲間にすることが可能になる。グリンを仲間にしたあとは、数多くのサポートキャラクターを仲間にできるようになるので、ぜひパームブリンクスにもどってみよう。



←どのキャラクターを仲間にできるかは、P.071の一覧表を参照してほしい。

七色蝶の森

- ヒマーラのいるフロアへ

「怖い森」「甲羅ごろごろ」「森の騒音」の3カ所がヒマーラのいるフロアだ。

- 太陽のしずくを入手する

モンスターへんげでヒマーラになり、ヒマーラに話しかければ入手できる。

スクープを撮る条件（スクープ!）

ジュラクモールで撮れるスクープの数はジオラマの完成度によって変わる。「大長老ジュラク復活」を満たしていれば「モォーン！ジュラク」を、「金の卵が発生」を満たしていれば「発見！金の卵」を撮れるようになる。

- 「七色の泉」へ
- ラフレシアの種を泉に投げる
- 太陽のしずくを泉に投げる

上記の2つのアイテムを投げたあと、白い触手のようなものを調べればボス戦になる。

BOSS → P.082へ

七色蝶が合体する瞬間をねらえ！（スクープ!）

七色蝶は分離したあと、正しい手順で攻撃を加えないと再び合体してしまう。しかし、そのときこそがスクープのチャンス。このスクープもここでしか撮る機会がないので、あえて七色蝶を合体させて、スクープをねらおう。



←「ラフレシアのくき」もスクープネタ。七色蝶と違い、いつでも撮影できる。

シャーロット

シャーロット停車場

スターブルに話しかける

てんびん谷

リンの家へ

パームブリンクス

ダック医院へ

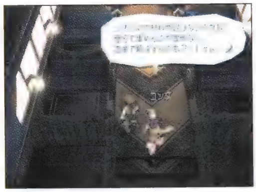
てんびん谷

リンの家へ

第三章へ

ジオラマ材料はコンダから

シャーロットでのイベントが終了したら、ファブリースの長老コンダが列車でジオラマ材料を販売するようになる。コンダはジオラマで必要となるペンキ以外のすべて材料を販売しているのでとても便利。利用価値はかなり高い。



←コンダは列車の最後部の車両にいる。販売しているアイテムは豊富だ。

ダック先生の家は公園の近く

仲間

リンの病気の様子を見てもらうため、ダック先生を探しに来たユリスたち。ダック先生はパームブリンクスの公園の近くにある家に住んでいる。家の中に入るだけでイベントが発生し、仲間になってくれるので、すぐにリンの元へ向かおう。

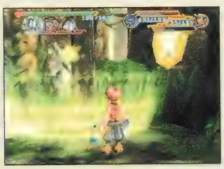


←ダック先生の家の中には、写真ネタになるものが多い。撮影してみよう。

COLUMN 星の封印

七色蝶の森では、ダンジョン中盤の「伝説の蛇キラースネーク」のフロアでルートが二手に分かれている。しかし、片方のルートには星の封印がかかっているため、今の段階ではゲートキーを持っていてもこちら側の出口からフロアを出ることができない。とりあえず、そのまま右側のルートを進もう。

これから訪れる第三章以降にも、こういったフロアがあり、同じく初めてそのフロアに足を踏み入れた時点では封印のせいで先へ進めないのだ。この星の封印を解いて先へと進むには、第六章で手に入る「星のカギ」を使うしかない。今のところは完全に無視してしまっても大丈夫なので、安心して先に進もう。



←星の結界が張られている出口にはこのような光が立ち上っているので、すぐにわかるだろう。



→星の封印の先のフロアへは第六章で訪れる。出現するモンスターも強敵ばかりだ。

ダンジョン攻略

七色蝶の森

フロア4をクリアすると、シャーロットでジオラマ(P.186参照)が作れるようになる。また、フロア8にはもう1つのルートがあるが、この時点では封印されているためその先には進めない。

ENTER

シャーロット停車場

- フロア1 怖い森 P.080
- フロア2 木のばけもの P.080
- フロア3 甲羅ごろごろ P.080 封
- A

EVENT

- A
- フロア4 怪魚の沼 P.081
- フロア5 これがジオストーン? P.081
- フロア6 森の騒音 P.081
- フロア7 ボクはピクシー P.081 封
- B

- B
- フロア8 伝説の蛇キラースネーク P.081
- フロア9 怪奇!クモババ P.082
- フロア10 七色の滝・入口 P.082 封
- フロア11 七色の滝 P.082

BOSS

P.130へ

出現モンスター

この章から新しくモニカが仲間になっているので、モンスターと戦うときは、その弱点に応じて使うキャラクターを変えていこう。例えば人食い草やヒマーラは剣の耐性が低いのでモニカで戦い、ガイコツ兵やモーラーはレンチの耐性が低いのでユリスで戦うといった感じだ。ほかにも植物系のモンスターが多いフロアには、グリン（サポートキャラクター）を連れていくと有利に戦うことができるので、覚えておこう。



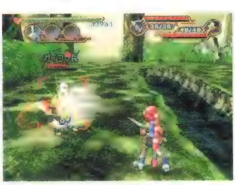
←出現する敵の種類を見て、フロアごとにサポートキャラクターも変えていこう。

モンスターデータ

モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
コトーレ	10	炎・雷	グ	ー	ー	ー	ー
パンプキンヘッド	50	炎・雷	ー	ー	毒消しドリンク	ー	ー
人食い草	60	炎	剣	レ	バッタン	ー	土のエレメント
ガイコツ兵	70	炎・退	レ	銃・魔	毒リンゴ	退魔のクリスタル	正体不明の骨
モーラー	55	ケ	レ	銃・ビ・魔	ニンジン	守りのクリスタル	べっとり粘土
ヒマーラ	55	炎・冷	剣	銃	トゲッチ	風のクリスタル	森のしずく
般若の面	66	炎・冷・雷・風	ー	剣	聖水	粉砕のクリスタル	毒薬
ガメロン	100	雷・粉	レ・グ・ビ	剣・銃	まったりバナナ	水竜のクリスタル	水のエレメント
ミミック	120	炎・粉	ビ	銃	ミミー	ー	ー
トーレ	200	炎・雷	剣・グ	銃・ビ・魔	毒リンゴ	炎のクリスタル	ゴロゴロ丸太
ソニックボマー	210	雷・粉	ー	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	稲妻のクリスタル	銅のかたまり
ピクシー	80	風	銃・魔	レ	ときめきチェリー	ー	光のエレメント
ギューモ	160	ケ	剣	銃・グ・魔	ふんわりパン	力のクリスタル	ガッシリ石
エレメントボウ	85	冷	ー	銃・グ	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント
エレメントサム	85	炎	ー	銃・グ	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント
クモババ	95	冷・ケ	ー	ー	ネバネバピーチ	守りのクリスタル	雷のエレメント
ハンターフォックス	70	ケ	剣・銃	ー	プチフィッシュ	狩人のクリスタル	火薬
キラースネーク	150	冷・粉・う	ラ	レ・剣・銃・グ・ビ・魔	水竜のクリスタル	ー	命のエレメント
ティグリフ	140	炎・ケ	剣	レ・銃・グ・ビ・魔	ビンビンドリンク	力のクリスタル	ー
キングミミック	250	炎・粉	ビ	銃・グ	ー	ー	ー

PICK UP ガイコツ兵

ガイコツ兵は右手に装備している剣を使い、縦と横に斬りつけて攻撃をしてくる。また左手に持っている盾で、こちらの攻撃をガードをすることもある。まれに倒したはずのガイコツ兵がわずかにHPを回復してよみがえることがあるので、最後まで気は抜かないように。



←ガイコツ兵に向かって「聖水」を投げれば、大ダメージを与えられる。

PICK UP モーラー

モーラーが地中に潜っている間は、ロックオンすることができない。また一度ロックオンしたあとでも、潜られた時点で自動的にロックオンは解除される。このときほかのモンスターが近くにいた場合、勝手にそちらをロックオンし、視点がそのモンスターに向くので非常にやっかいだ。



←モーラーと戦うときは、できるだけロックオンせずに戦ったほうがいい。

PICK UP 般若の面

トリッキーな動きで小太刀のようなものを振り回したり、緑色の液体を吐いたりしながら攻撃してくるモンスター。この緑色の液体は、毒とのどカラカラ状態にさせる効果を持っているので、できるだけ食らわないようにしたい。小太刀による攻撃のあとにスキができるので、そのときに反撃しよう。



←慣れないうちは、どこから攻撃してくるかわかりづらいので、よく観察しよう。

PICK UP ガメロン

剣の耐性が高いため、モニカで戦うと苦戦することになるモンスター。赤の封印がかかっているフロアにも出現するので、モニカで戦わざるを得ない状況がある。よほど粉砕力と稲妻が高くないかぎり、剣と魔法ではたいしたダメージを与えられないので、「ばくだん」をメインに使って倒そう。



←「ばくだん」はパームブリンクスのアイテム屋で、200ギルダで売っている。

PICK UP トーレ

巨大な樹木のような外観をしたモンスター。剣かグレネードによる攻撃が有効で、炎と稲妻が弱点だ。強力なグレネードを持っていれば遠距離から安全に攻撃できるので、ぜひとも準備しておきたい。

近距離にいるときは両手を振り回して攻撃してくるので、ガードで対処しよう。これはバック転を使って避けようとすると、まれにダメージを受けてしまうことがあるのだ。そのため、できるだけガードで防いだほうが無難だ。またトーレと距離を少しおくと、コトーレを出して攻撃してくることがある。コトーレはこちらめがけて走ってきて、近くで自爆するモンスター。ガードの上からでもダメージを受けてしまうので、コトーレを出してきたら早いうちに逃げよう。



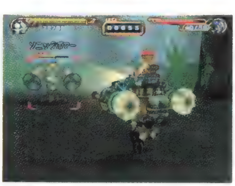
←トーレはHPが高いので、爆弾やライドポッドなどを使って攻撃するのもひとつの手だ。

→トーレが大量に生み出すコトーレは、魔力のつぶ、アイテム、ギルダをいっさい落とさない。



PICK UP ソニックボマー

ソニックボマーの両腕から発射される音波の攻撃は、ガードの上からでもダメージを受けてしまう。そのため、できるだけ遠距離から攻撃をしかけて戦うようにしたい。銃や魔法には耐性を持っているので、ライドポッドに乗り込んで、ワイン樽キャノンを使って攻撃するといいだろう。



←ソニックボマーはライドポッドで倒すべき相手。ユリスたちでは役不足。

PICK UP エレメント系

エレメントボウは冷気に弱く、炎属性の魔法を使ってくる。エレメントサムはこれとまったく反対の性質をもったモンスターだ。一方の放つ魔法を吸収魔法剣（P.038参照）で吸収し、弱点となるほうにぶつけることによって、かなりの大ダメージを与えることができる。



←エレメント系はそれぞれの属性に応じて、各種魔石を落とすことがある。

PICK UP クモババ

近距離にいるときは杖を振り下ろして攻撃してくるが、これは攻撃モーションが遅いため、ガードすることによって簡単に防ぐことができる。呪いの効果を持った遠距離攻撃も、構えてから攻撃が発動するまで時間がかかるので、これも避けることはたやすい。

一見すると、何の特徴もないモンスターのように思えるが、クモババの恐ろしさは別のところにある。それはHPを回復してくるということ。しかも自分のHPだけでなく、ほかのモンスターに対してもHPの回復を行うので非常にやっかいだ。特に乱戦になり、複数のモンスターと戦っているときなどがもっとも危険。そういう場合はいったんモンスターと距離をおき、クモババのみを誘導して先に倒してしまおう。



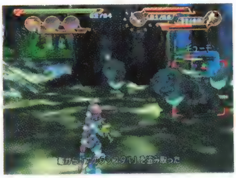
←呪いの効果を持つ遠距離攻撃。食らうと武器を交換できなくなるので、「聖水」を使おう。



→自分や近くにいるモンスターのHPを回復してくるので、最初にたたいておく必要がある。

PICK UP ギューモ

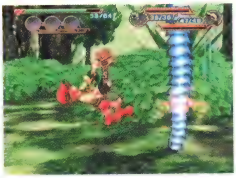
HPを回復できる「ふんわりパン」や入手しづらい「力のクリスタル」を落とすことがあるモンスター。HPが160と高めなので、弱点である剣を使って攻撃をしかけたい。ギューモは近くにくると頭突きをしてくるので、まずこれをガードする。そのあとにスキができるので、剣で斬りつけよう。



←力のクリスタルは、合成すれば武器の攻撃力を上げることができる。

PICK UP キラースネーク

キラースネークはこの時点でのユリスやモニカで戦っても、ほとんど攻撃を受けつけない。戦うときはライドポッドによる攻撃がメインとなるだろう。鉄球アームを装備しても十分に戦えるが、ワイン樽キャノンのほうが威力が高く、遠距離から攻撃できるので、武器はこちらを使おう。



←キラースネークの地面から飛び出してくる攻撃は、ガードができない。

PICK UP ティグリフ

ティグリフは「ビンビンドリンク」というアイテムを落とすことがある。これは一時的ではあるが、ユリスとモニカの攻撃力を上げてくれるうれしいアイテムだ。ボス戦などで重宝するので、必ず手に入れておこう。また、ギューモ同様に「力のクリスタル」も落とすので、これも入手しておきたい。



←「ビンビンドリンク」を使うと、飛躍的に攻撃力が上がる。ボス戦で使おう。

PICK UP キングミミック

基本はミミックと同じで宝箱の形をしているモンスター。しかしミミックと比べて、格段に能力が高いので、戦うときはライドポッドに乗り込もう。

キングミミックが出現するのはフロア7と9の2カ所。どちらにも1体しか出現しないが、かなりの強敵なので油断しないようにしよう。



←キングミミックの姿を確認したら、すぐに距離をとりライドポッドに乗ろう。

フロアデータ

森のエリアというだけあって、炎に弱いモンスターが数多く出現する。そのため、合成を繰り返して武器の炎のパラメータを高くしておけば、有利に戦闘を行うことができるようになる。また、ソニックボマーやトーレなどは、ユリスやモニカでは苦戦を強いられることになるのでライドポッドで戦うといい。その際、アームパーツは鉄球アームなどよりワイン樽キャノンのような遠距離から攻撃できるものを使おう。



←ワイン樽キャノンはスターブルから購入するか、発明することによって入手できる。

フロア1 怖い森

出現モンスター

■人食い草 ………… ×8
■ガイコツ兵………… ×8
■ヒマーラ ………… ×8

メダル条件

■せん滅リミットタイム 04：45
■釣る魚の条件　70cm以上
■スフィーダ制覇
■「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶宝箱のカギ×3
❷退魔のクリスタル×2
❸ふんわりパン×2

敵の弱点をたたくのが基本だ

出現するモンスターの種類は少なく、レンチに弱い敵と剣に弱い敵がはっきりと分かれている。敵の弱点に合わせてキャラクターチェンジを行えば、スムーズに戦闘をこなすことができるだろう。またすべての敵が炎に弱いので、炎のパラメータの高い武器があるとさらに戦いやすくなる。



フロア2 木のばけもの

出現モンスター

■パンプキンヘッド … ×6
■モーラー ………… ×4
■トーレ …………… ×5

メダル条件

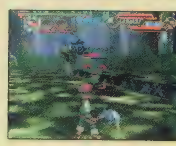
■せん滅リミットタイム 04：28
■釣る魚の条件　65cm以上
■スフィーダ制覇
■「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶復活の粉×2
❷退魔のクリスタル×2
❸とろりんチーズ×2

トーレを相手にするときは慎重に

巨大な樹木のような外観をしたトーレは攻撃力が高く、かなりの強敵。トーレと戦うときのためにマップ内に転がっている岩と、ライドポッドの燃料は温存しておきたい。またトーレの周りにモンスターが密集していた場合は、銃や魔法で攻撃をしかけ、1体ずつおびき寄せて先に片づけてしまおう。



フロア3 甲羅ごろごろ 封

出現モンスター

■人食い草 ………… ×6
■ガイコツ兵………… ×6
■ヒマーラ ………… ×6
■ガメロン…………… ×4

メダル条件

■せん滅リミットタイム 04：30
■釣る魚の条件　46cm以上
■スフィーダ制覇
■「モニカの魔法」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶ピンピンドリンク×3
❷稲妻のクリスタル×2
❸とろりんチーズ×2

封印のかけられたフロア

封印が初めて存在するフロア。ここでは赤の封印がかけられているため、ユリスを使うことができない。しかも剣に対して高い耐性を持ったガメロンが出現するので非常にやっかいだ。早い段階でゲートキーを入手できたら、無理にモンスターをせん滅せず、次のフロアに進んでしまおう。

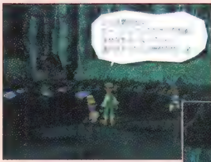


フロア4 怪魚の沼

ぬしさまを釣り上げよう

行方不明になっていたファブリースを見つけたユリスだが、様子がおかしいことに気づく。彼らを救うためにはぬしさまを釣り上げて、呪いを解いてもらう必要がある。まずはノームに「ぶどう酒」を渡して、つり竿をもらおう。奥のほうにいるマスターウータンの話を聞き、「毒リンゴ」を手に入れたら釣りの準備だ。

釣るためのエサやポイント選びなどはP.262に詳細を記してある。これを参考に釣り上げてほしい。



←せっかく見つけたファブリースたちだが、様子がおかしい。助けてあげよう。



→ぬしさまを釣り上げたあとは、ハグハグを渡せばイベントクリアだ。

フロア5 これがジオストーン？

出現モンスター

- パンプキンヘッド …×6
- モーラー …………×6
- 般若の面 …………×4
- ミミック ……………×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 05：00
- 釣る魚の条件 50cm以上
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×2
2. 狩人のクリスタル×2
3. ふんわりパン×2

ジオストーンを見つけ出せ！

出現するモンスターの弱点を見ると、レンチに弱い敵や剣に強い敵が目立つので、ユリスをメインに戦ったほうがいい。また般若の面は弱点属性こそ多いものの、トリッキーな動きをするので要注意だ。なお、このフロアでは初めてジオストーンが出てくる。見つけたら必ず入手しておこう。



フロア6 森の騒音

出現モンスター

- ヒマーラ …………×6
- トーレ ………………×5
- ソニックボマー ……×4
- エレメントボウ ……×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 04：10
- 釣る魚の条件 60cm以上
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ぜんめつリミットタイム
2. ぜんめつリミットタイム
3. ぜんめつリミットタイム

フロア7 ボクはピクシー

封

出現モンスター

- 般若の面 …………×4
- ミミック ……………×2
- ピクシー ……………×6
- キングミミック ……×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 04：16
- 釣る魚の条件 66cm以上
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. リングリペア×4
2. 炎の魔石×2
3. 毒消しドリンク×1

フロア8 伝説の蛇キラースネーク

出現モンスター

- ソニックボマー ……×3
- ギューモ …………×5
- エレメントボウ ……×6
- エレメントサム ……×6
- キラースネーク …×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 04：40
- 釣る魚の条件 49cm以上
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ガンリペア×4
2. 炎の魔石×2
3. 水のエレメント×10

備えあれば憂いなし

ソニックボマーとキラースネークはライドポッドでないと倒すことが困難なモンスターだ。攻撃力も高く、油断しているとライドポッドも壊れてしまうので、極力ダメージは受けないように気をつけよう。万一にそなえ、「ライドポッド燃料」をいくつか携帯しておくことをオススメする。



フロア 9 怪奇！クモババ

出現モンスター

- クモババ …………×6
- ハンターフォックス …×6
- ティグリフ …………×1
- キングミミック ……×1

メダル条件

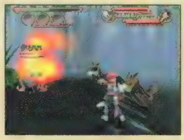
- せん滅リミットタイム 04：26
- 釣る魚の条件 50cm以上
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. ギフトカプセル×3
2. 炎の魔石×2
3. マイティーヒール×1

HP回復係から片づけよう

クモババは自分のHPを回復してくるので、攻撃をしかけたら一気に倒したほうがいい。また、近くにいるモンスターのHPが減っていると、そのモンスターのHPまで回復してしまうやっかいな相手だ。敵が密集しているところにクモババがいた場合は、先にクモババから片づけること。



フロア 10 七色の滝・入口 封

出現モンスター

- ソニックボマー ……×3
- ギューモ …………×5
- ハンターフォックス …×4
- ティグリフ …………×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 04：00
- 釣る魚の条件 68cm以上
- スフィーダ制覇
- 「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 宝箱のカギ×3
2. 風の魔石×2
3. 毒消しドリンク×2

回復できない白の封印

ソニックボマーやティグリフなど攻撃力の高いモンスターが出現するうえに白の封印がかかっている。そのため、できるだけ攻撃を受けないように手堅く戦い、「ばくだん」や各種魔石は惜しまず使っていったほうがいいだろう。なお、「ライドポッド燃料」も補充できないので頭に入れておこう。



フロア 11 七色の滝



七色蝶

七色蝶データ

HP	[illegible]	攻撃力	[illegible]	[illegible]
32	8	32	0	0
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	0	0

攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	ビ	ダ	魔	ロ打
0	0	0	0	0	0	0
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
0	0	0	0	0	100	20

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

分離したあとに攻撃しよう

七色蝶は通常の状態ではいっさいの攻撃を受けつけない。倒すためにはまず、花の中心にある黄色い触手をすべて殴る必要がある。すると七色蝶がそれぞれ異なる色をした7匹の小さな蝶に分離するので、このときに攻撃をしかければ倒すことが可能だ。

分離した七色蝶は銃で攻撃したり、走って近づくと逃げてしまうので注意。ゆっくりと近づきレンチか剣で攻撃しよう。反応さえされなければ動かないので、あわてる必要はない。なお倒すには、赤→オレンジ→黄→緑→水色→青→紫の順に倒す必要がある。



←赤い蝶から左回りにとまっている蝶を倒していけば、ちょうど順どおりになる。



→なぜかワイン樽キャノンには反応しない。これを使えば楽に倒すことができる。

第三章

星になった賢者

賢者クレストを探して、てんびん谷へやってきた僕たち
でも残念なことに肝心のクレストはもう亡くなっているし
その弟子のリンまでが重い病気にかかっていた
こうしている間にも
グリフォンがどんどん歴史を塗り替えているかもしれない
でも、そのときの僕たちはリンの病気を治すことが
一番大切なことだと思ったんだ



マップ紹介&フローチャート

パームブリンクスの武器屋に変化も新たな商品が加わるが、やはり注目はステラ・ポト。
大賢者クレストの起源点を復活させたとき、未来には何が起こるのだろう?

現在　パームブリンクス　未来



ショップデータ

教会

アイテム名	ギルダ
毒消しドリンク	40
聖水	40
石けん	40
メドゥーサの涙	80

ポリーズベーカリー

アイテム名	ギルダ
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

武器屋

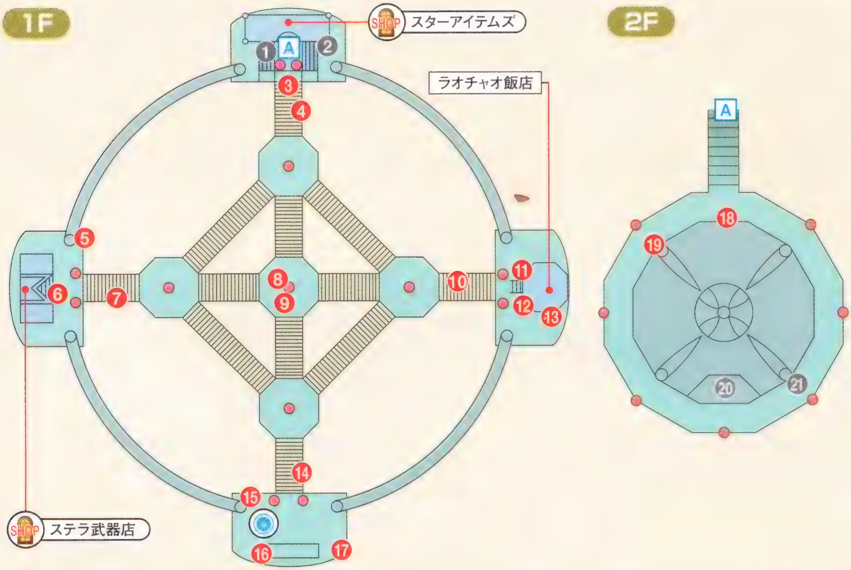
アイテム名	ギルダ
バトルレンチ	200
ドリルレンチ	350
亀の甲羅	300
びしゃもんハンド	500
[illegible]	150
[illegible]	250
[illegible]	300
黄金のリング	350
リペアの粉	100※1
ガンリペア	170※1
リングリペア	170※1

アイテム屋

アイテム名	ギルダ
火薬	20
鉄クズ	10
鋼のかたまり	50
ぶあつい皮	50
毒消しドリンク	40
ばくだん	200
リペアの粉	100※1
ガンリペア	170※1
[illegible]	1000※2
スクープメモ	50※2
しちりん	300※2
封印解除の巻物	1500

※1 章によって価格が変わる
※2 一度しか買えない

ステラ・ポト



つづらデータ

つづらの出現条件と入手できるアイテム

クリアするフロア	つづらの番号／中身	復活させるチェックポイント
フロア1	⑧エデンの果実	木のつり橋ができる
フロア2	⑨ポテトパイ	木のつり橋ができる
フロア3	⑦エデンの果実	木のつり橋ができる
	⑩エデンの果実	木のつり橋ができる
	⑭エデンの果実	木のつり橋ができる
フロア10	⑱魔女のパフェ	月のクリスタル＆クレスト出現
フロア11	⑤エデンの果実	木のつり橋ができる
	⑰エデンの果実	木のつり橋ができる
フロア12	⑥パール	武器屋出現
	⑮エメラルド	聖火台ができる
フロア13	⑲ポテトパイ	月のクリスタル＆クレスト出現
フロア15	⑯エデンの果実	ゲート出現
フロア16	⑪魔女のパフェ	ラオチャオ飯店出現
フロア17	⑫エデンの果実	ラオチャオ飯店出現
フロア18	⑬ポテトパイ	ラオチャオ飯店出現
フロア5(第六章)	❷エデンの果実	道具屋「スターアイテムズ」出現
	⑳エデンの果実	月のクリスタル＆クレスト出現
フロア6(第六章)	❶ポテトパイ	道具屋「スターアイテムズ」出現
フロア7(第六章)	㉑魔女のパフェ	月のクリスタル＆クレスト出現

ショップデータ

ステラ武器店

アイテム名	ギルダ	販売期間
スワン	450	第三～七章
白ひげの剣	600	第四～七章
サンドブレード	900	第三～七章
黄金のリング	350	第三～七章
盗賊のリング	700	第三～七章
プラチナリング	900	第五～七章
月のうでわ	1800	第六～七章
リングリペア	170※1	第三～七章

スターアイテムズ

アイテム名	ギルダ	販売期間
星のレオタード	600	第三～七章
炎のクリスタル	150	第三～七章
冷気のクリスタル	150	第三～七章
稲妻のクリスタル	150	第三～七章
狩人のクリスタル	150	第三～七章
退魔のクリスタル	150	第三～七章
粉砕のクリスタル	150	第三～七章
風のクリスタル	150	第三～七章
水竜のクリスタル	150	第三～七章
力のクリスタル	200	第三～七章
守りのクリスタル	150	第三～七章
とろりんチーズ	60	第三～七章
毒消しドリンク	40	第三～七章
マイティーヒール	300	第三～七章
おいしい水	80	第三～七章
リペアの粉	100※1	第三～七章
星の砂時計	300※2	第三章

※1 章によって価格が変わる　※2 一度しか買えない

フローチャート

難病を患ったリンを助け、大賢者クレストの起源点を復活させることがこの章の目的となる。ストーリーが進んでいくと、釣り大会が開催されたり、スフィーダができるようになったりと、さまざまな要素も増えていく。また章の最後には、モニカの父親の仇であるギルトーニとの戦いが待っている。

ステラ渓谷

「ドラゴンスレイヤー」までクリア

途中にあるボスの谷へのルートは、今は行っても行かなくてもどちらでもいい。

数多くのスクープが眠る　スクープ!

ドラゴンスレイヤーまでのフロアでは「突進！トッシーン」「素顔の鬼面族」「変形！スタチュードッグ」「岩男バンザイ」「回転！イワノフ」「ナイスマッサージ」「灼熱！ドラゴンの炎」が撮影可能。撮り方はP.230からの「スクープリスト」で。



←敵の攻撃モーションを撮ることが多いので、攻撃を受けないように注意。

ジオラマポイント1 P.191

ステラ・ポト

ラオチャオ飯店へ

ラオチャオに会うと、奇跡の料理に必要な「白き風の花」を持ってきてといわれる。

奇跡の料理を作ってもらおう　ジオラマ

リンの病気を治さなければ、この先へ進むことはできない。リンの病気を治すためには、奇跡の料理を食べさせる必要がある。この奇跡の料理は、ステラ・ポトにあるラオチャオ飯店を復活させることにより入手できるのだ。

ステラ渓谷

「ボスの谷」へ

スフィーダをクリアする

スフィーダに必要な「手ごろな枝」は、コンドルの巣の近くに落ちている。

白き風の花をもらう

ミーナを仲間にするには？　仲間

このイベントが終わるとスフィーダ（P.272参照）ができるようになり、それと同時に役場にいるミーナというキャラクターを仲間にすることが可能になる。仲間にする条件はスフィーダを10フロア以上クリアするというものだ。



←モニカで話しかけると、イベントが発生。ユリスで話しかけると発生しない。

ステラ・ポト

ラオチャオ飯店へ

ラオチャオに白き風の花を渡す

奇跡のシューマイをもらう

ラオチャオが作ってくれた「奇跡のシューマイ」。これをリンのもとへ持っていこう。

てんびん谷

- リンの家へ
- リンに奇跡のシューマイを渡す

ステラ・ポト

- 「ヨルダの谷」へ
- BOSS → P.095へ
- 「灯台が見えてきた」までクリア

ジオラマポイント2 P.191

ステラ・ポト

- スターアイテムズへ
- 星の砂時計を購入

ステラ渓谷

- 「岬の灯台」へ
- 星の砂時計を使う
- BOSS → P.096へ

ステラ・ポト

- クレストの話を聞く

てんびん谷停車場

- スターブルに話しかける

第四章へ

一時的にリンが仲間に

仲間

　このイベントが終わると、リンが強制的にサポートキャラクターになる。岬の灯台をクリアするまで外すことができないので注意。また、岬の灯台をクリアすると自動的にいなくなり、もう二度と仲間になることはない。

人の記憶に寄生する怪物

スクープ!

　ここでは「メムイータ」というモンスターと戦うことになる。特に撮影するのに必要なシチュエーションはなく、メムイータを撮るだけでスクープになるのでとても簡単。ただしこれもここしか撮影チャンスがないので逃さないように。

星の砂時計を購入

ジオラマ

　岬の灯台に行き、灯台の前で「星の砂時計」というアイテムを使えばストーリは進む。星の砂時計はステラ・ポトのスターアイテムズという店で購入できるので、ジオラマを完成させてスターアイテムズを復活させよう。

釣り大会開催!

　フロア「月の男爵」に入るとイベントが発生する。その内容は釣り大会を開催するというものだ。このあと一定時間ごとに釣り大会が開催されるので、ぜひ参加してみよう。大会はパームブリンクスの役場前広場で行われている。



←釣り大会で優勝すると、賞品としてさまざまなアイテムをもらうことができる。

空飛ぶ軍艦と月のクリスタル

スクープ!

　ギルトーニ戦でユリスを操作しているときに「空飛ぶ軍艦」を、岬の灯台クリア後にステラ・ポトで「月のクリスタル」を撮影することができる。空飛ぶ軍艦はこの先でも何度か撮影するチャンスがあるので、撮り逃しても大丈夫だ。

ダンジョン攻略

ステラ渓谷

まずはジオラマの完成度を上げ、ラオチャオ飯店を復活させたあとにフロア8へ向かおう。そのあとにリンを連れてフロア14に行けば、イベントが発生して先に進めるようになる。



BOSS

フロア 19
岬の灯台
P.096

P.131へ

ENTER

てんびん谷

フロア	タイトル	ページ
1	猪突猛進	P.092
2	炎と冷気は不仲です	P.092
3	大地を震わす魔物	P.092
4	強敵！ヨーヨーロボ	P.093

出現モンスター

レンチに対する耐性の低いモンスターが多いので、ステラ渓谷ではユリスをメインに戦うといいだろう。

また、ライドポッドはエレフウスやヨーヨーバレル、キングミミックあたりと戦うときが使いどころ。第三章に入るとローラーフットの購入や、サムライアームの発明が可能になるので、しっかりとパワーアップさせておこう。敵から入手できるアイテムに関しては、ジェムロン系の落とす各種魔石がねらい目だ。



←ローラーフットはアイアンレッグなどよりも移動が速いので、かなり戦いやすくなる。

モンスターデータ

モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
ワライポックル	99	冷・風	ー	ー	ふんわりパン	風のクリスタル	ー
鬼面族	110	炎・雷	ー	剣・銃	リペアの粉	守りのクリスタル	意外と丈夫な布
トッシーン	150	炎・ケ	剣	グ・ビ・魔	ミミー	狩人のクリスタル	意外と丈夫な布
スタチュードッグ	100	粉	レ	剣・銃・ビ	ときめきチェリー	力のクリスタル	ー
エレフウス	360	冷・ケ	ー	レ・銃・ビ・魔	エヴィ	力のクリスタル	水のエレメント
F・ジェムロン	120	冷・う	レ	ー	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント
C・ジェムロン	120	炎・う	レ	ー	冷気の魔石	冷気のクリスタル	水のエレメント
W・ジェムロン	120	雷・う	レ	ー	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
T・ジェムロン	120	風・う	レ	ー	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント
ゴーレム	450	粉	ー	剣・銃・ビ	ビンビンドリンク	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩
ミミック	300	雷・粉	ビ	銃	バッタン	ー	ゴロゴロ丸太
H・ジェムロン	160	う	レ	ー	聖なる魔石	退魔のクリスタル	聖のエレメント
ニカポス	155	冷・風	ー	ー	トゲッチ	ー	ー
ヨーヨーバレル	165	雷・粉	ー	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ
カナリア司祭	150	風・ケ	ー	ビ	とろりんチーズ	守りのクリスタル	ー
イワノフ	180	粉	レ	剣・銃・ビ	ミノン	粉砕のクリスタル	ガッシリ石
三日月男爵	200	雷・風	銃・ビ	レ・剣・グ	ニンジン	力のクリスタル	ガラスのもと
エレメントヒューン	180	雷	ー	銃・グ	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
ドラゴン	350	粉・う	ー	銃・グ	エスケープの粉	水竜のクリスタル	命のエレメント
キングミミック	400	雷・粉	ビ	銃・グ	ー	ー	ゴロゴロ丸太

PICK UP 鬼面族

巨大な盾で我が身を守っている鬼面族。よほどの攻撃力を持った武器を使わないかぎり、正面からダメージを与えることができない。鬼面族を倒すためには、背後から攻撃をしかける必要があるのだ。

鬼面族の背後に回る手段はいくつかある。そのなかで、もっとも確実なのが、走って後ろに回るというものだ。この単純な手段が意外と効果的で、なれれば簡単に後ろをとることができる。ただしロックオンしている状態だと動きが遅く、背後に回ることができないので注意しよう。剣による攻撃はあまり効かないので、ユリスのレンチで攻撃するといい。また、炎と稲妻が弱点なので、これらのパラメータが高い武器を装備して戦えば、より効果的だ。



←ため攻撃やライドポッドを使って攻撃しても、正面からダメージを与えることは難しい。



→うまく背後に回れたら、すかさず連続攻撃をたたき込め。これの繰り返しで倒すことができる。

PICK UP スタチュードッグ

こちらと距離があるときは、箱のような状態でじっとしているスタチュードッグ。しかしある程度近づくと犬のような姿に変形し、攻撃態勢に入る。遠距離から銃や魔法で攻撃した場合でも変形するので覚えておこう。ちなみにこの変形する瞬間を撮影すると、スクープになる。



←スタチュードッグの攻撃方法は体当たり。しっかりとガードして防ごう。

PICK UP エレフゥス

エレフゥスのHPは360もあるので、できるだけライドポッドで戦うようにしたい。しかし赤の封印がかけられているフロア5には、エレフゥスが12体も出現するので、とてもやっかいだ。そのため、フロア5までにモニカの武器の冷気とケモノ斬りのパラメータを上げておきたい。



←エレフゥスは魔法耐性が高いので、モニカで戦うときは剣を使うといい。

PICK UP ゴーレム

ゴーレムの攻撃は、ガードしてもHPを削られてしまう。そのためグレネードかワイン樽キャノンを使って遠距離から攻撃するといい。

なお、ゴーレムは第三章に出現するモンスターのなかでもっとも高いHPを誇っている。フロア9と13には数多く出現するので注意しよう。



←ゴーレムは、「粉砕のクリスタル」や「ピンピンドリンク」を落とすことも。

PICK UP カナリア司祭

カナリア司祭はHPを回復してくるタイプのモンスター。自分や近くにいるモンスターのHPが減っていると回復してくるので、できるだけ優先的に倒すようにしよう。また、カナリア司祭は「とろりんチーズ」を落とすことがある。これはHPを120も回復できる、大変お得なアイテムだ。



←「とろりんチーズ」をねらうなら、カナリア司祭がもっとも多いフロア15で。

PICK UP 三日月男爵

三日月男爵の遠距離攻撃を食らうと、ストップ状態になることがある。これは「ときめきチェリー」か「マイティーヒール」などで治すことができるので、三日月男爵の出現するフロアには必ず持っていこう。ときめきチェリーはジュラクモールのキノコバーガーズか、ルネのフルーツ屋で販売。



←三日月男爵はフロア17とフロア18にそれぞれ6体ずつ出現する。

PICK UP ドラゴン

ドラゴンの通常攻撃にはストップ効果があるので、必ずガードしよう。もし受けたとしても、メニュー画面を開いて回復アイテムを使えばいいので、落ち着いて対処すれば問題ない。また、ドラゴンの吐く炎を浴びると、のどカラカラ状態になることがあるので、「おいしい水」も携帯しておこう。



←フロア18にはドラゴンが5体も出現する。ライドポッドで対処しよう。

フロアデータ

第三章のマップは細い通路や橋で構成されているので、モンスターを引っかけやすい。しかも自分とモンスターをさえぎる壁のようなものが少ないため、銃や魔法を使えば簡単に攻撃をしかけることができる。この地形を活かして戦えば、ほとんどダメージを受けることなくモンスターを倒すことが可能だ。

しかし通路が狭く、足場が少ないということはスフィーダの難易度が高いということでもある。



←橋のある場所がモンスターを引っかけやすい。うまく誘導して、銃や魔法で攻撃だ。

フロア1 猪突猛進

出現モンスター

- ワライボックル……×8
- 鬼面族……………×8
- トッシーン…………×8

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07:00
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ルビー×1
2. 宝箱のカギ×3
3. 石けん×3

ガードばかりしていると危険

トッシーンと鬼面族の攻撃にはガードの上から削るようにダメージを与えてくるものがある。そのため複数の敵に囲まれると非常にやっかい。戦うときは極力1体ずつ相手にするようにしたい。特に鬼面族は背後から攻撃しないと、ため攻撃も効かないモンスターなので、乱戦になるとかなり危険だ。



フロア2 炎と冷気は不仲です

出現モンスター

- 鬼面族……………×6
- トッシーン…………×6
- エレフゥス…………×3
- F・ジェムロン……×4
- C・ジェムロン……×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06:30
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×2
2. 爆弾・改×3
3. 聖水×3

吸収魔法剣を活用しよう

F・ジェムロンとC・ジェムロンは互いに反する属性を持っている。そのためこのフロアでは、吸収魔法剣で一方のジェムロンの放つ魔法を吸収し、反属性のジェムロンにぶつけてやるという戦法が可能になる。おもしろいほどダメージを与えることができるので、ぜひとも試してもらいたい。



フロア3 大地を震わす魔物

出現モンスター

- ワライボックル……×8
- スタチュードッグ…×4
- ゴーレム……………×4
- ミミック……………×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07:15
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. アメジスト×1
2. ときめきチェリー×3
3. ストーンベリー×2

粉砕力の高い武器が有効

スタチュードッグとゴーレムの数が多いので粉砕力のパラメータが高い武器を持っていると、戦闘がずいぶんと楽になる。ただし両者とも剣による攻撃の耐性が高いので、できるだけユリスを使おう。もし有効な武器を持っていないのであれば、すなおにライドポッドに乗り込むといい。



フロア4 強敵!ヨーヨーロボ

出現モンスター

- W・ジェムロン …… ×4
- T・ジェムロン …… ×4
- ヨーヨーバレル …… ×8

メダル条件

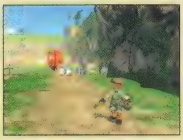
- せん滅リミットタイム 07：40
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. トパーズ×1
2. 宝箱のカギ×2
3. メドゥーサの涙×2

フロア2と同じ戦法で挑もう

W・ジェムロン、T・ジェムロンと戦うときはモニカで吸収魔法剣を使い、ヨーヨーバレルと戦うときはライドポッドにワイン樽キャノンを装備させて挑むといい。このフロアに出現するジェムロン系も反属性のものが出現するので、フロア2「炎と冷気は不仲です」で紹介した戦法も同じように効果を発揮する。



フロア5 谷の象軍団

出現モンスター

- エレフウス ………… ×12
- ゴーレム ………… ×2
- H・ジェムロン …… ×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08：00
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ビンビンドリンク×4
2. メドゥーサの涙×4
3. ごくじょうチキン×2

エレフウスに対抗できる武器を用意

赤の封印がかかっているうえ、エレフウスが大量に出現するフロア。モニカの武器しだいではかなりの苦戦を強いられる。そのため、このフロアに来る前にできるだけケモノ斬りか冷気のパラメータを上げておこう。また「リペアの粉」や回復アイテムもできるだけ持っていったほうがいい。



フロア6 危険な宝箱

出現モンスター

- ワライポックル …… ×6
- トッシーン ………… ×6
- エレフウス ………… ×4
- ミミック …………… ×4
- キングミミック …… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：35
- スフィーダ制覇
- 「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 鉄壁のコイン×1
2. 宝箱のカギ×3
3. だぶるプリン×2

フロア7 チビ竜軍団の逆襲

出現モンスター

- F・ジェムロン …… ×4
- C・ジェムロン …… ×4
- W・ジェムロン …… ×4
- C・ジェムロン …… ×4
- H・ジェムロン …… ×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：42
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×2
2. 爆弾・改×3
3. ときめきチェリー×3

フロア8 ボスの谷

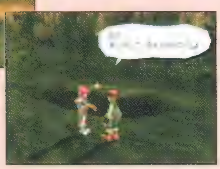
スフィーダをこなそう

ラオチャオ飯店で奇跡の料理の材料となる「白き風の花」に関する話を聞いたあと、このフロアにくるとスフィーダ(P.272参照)をこなすイベントが始まる。

ここでのスフィーダの攻略法だが、まず左の岩に向かってねらいを定め、フルショットが120mになる位置を探す(右上の写真参照)。この状態でパワーゲージをいっぱいにして、ナイスショットをねらえばOKだ。何度でもできるので安心して挑戦してほしい。



←左の写真と同じ位置をねらえば、1回のショットでひずみを消滅できる。



➡どうしてもクリアできない人は、モニカに頼んで打ってもらおう。

フロア 9 強敵登場！渓谷の戦士 封

出現モンスター
- 鬼面族…………×6
- エレフウス…………×6
- ゴーレム…………×6
- ミミック…………×4

メダル条件
- せん滅リミットタイム 06：50
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 風の魔石×5
2. 富のコイン×2
3. 聖水×2

フロア 10 ワライポックルの里

出現モンスター
- ワライポックル……×12
- F・ジェムロン……×2
- C・ジェムロン……×2
- W・ジェムロン……×2
- T・ジェムロン……×2

メダル条件
- せん滅リミットタイム 06：45
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 爆弾・改×4
2. 経験のコイン×1
3. 毒を無効にするお札×3

フロア 11 呪いの面

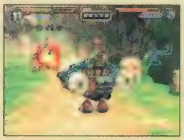
出現モンスター
- T・ジェムロン……×2
- H・ジェムロン…×5
- ニカポス…………×6
- ヨーヨーバレル…×7
- キングミミック…×2

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07：30
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 稲妻の魔石×5
2. 宝箱のカギ×2
3. ネバネバしないお札×2

スティーブにおまかせ

ヨーヨーバレルの数が多く、囲まれると非常に危険。そのためライドポッドにワイン樽キャノンなどを持たせ、遠距離から攻撃をしかけるのが安全な方法だろう。またH・ジェムロンから得られるAbsは比較的高い。出現する数も多いので、育てたい武器がある場合は積極的に倒していこう。



フロア 12 オレたちゴロゴロブラザーズ

出現モンスター
- トッシーン…………×6
- エレフウス…………×2
- ミミック…………×4
- カナリア司祭………×6
- イワノフ…………×4

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07：50
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 命中のコイン×1
2. ごくじょうチキン×2
3. 風のエレメント×10

カナリア司祭に警戒しよう

このフロアに出現するカナリア司祭というモンスターは、第二章に出てきたクモババと同様に自分やほかのモンスターのHPを回復してくる。出現する数も多いので、戦うときはHPを回復される前に早めに倒してしまおう。攻撃が間に合わないのなら、ライドポッドを使うという手もある。



フロア 13 ドラゴンスレイヤー

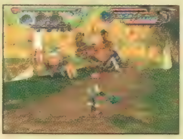
出現モンスター
- 鬼面族…………×6
- ゴーレム…………×6
- ヨーヨーバレル……×6
- ドラゴン…………×1

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07：00
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

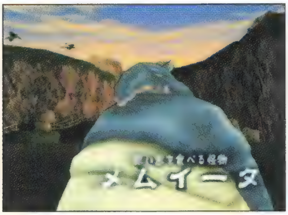
スフィーダアイテム
1. 毒のコイン×1
2. 宝箱のカギ×3
3. 土のエレメント×10

大型のモンスターがいっぱい

フロア名にもあるとおり、ここにはドラゴンが出現する。ストップ状態になる攻撃やのどカラカラ状態になる炎を吐き出してくる強敵だ。それに加えゴーレムやヨーヨーバレルの数も多いので、ユリスとモニカだけでは苦戦は必至。ライドポッドや攻撃アイテムを駆使して切り抜けるしかない。



フロア 14 ヨルダの谷



メムイータ

メムイータデータ

450	10	37	30	1
0	0	50	0	0

攻撃耐性

100	100	50	120	50	100	100
100	100	100	50	100	100	50

属性効果

50	50	50	50
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

有効	無効	有効	有効

メムイータは右から回り込んで倒せ

メムイータが吐いてくる緑色の液体には、ネバネバやのどカラカラ状態にさせる効果がある。これはガードをしていても状態異常にかかってしまうことがあるので、緑色の液体を吐いてきたらメムイータの背後に回るようにしよう。必ず向かって左から先に吐くので、右側から回り込めば受ける心配がない。背後に回ったら、ビームや弱点属性の高い武器を使い攻撃だ。

また、うまく距離をおくことができればライドポッドによる攻撃も有効。その際はワイン樽キャノンなど、遠距離から一方的に攻撃できる武器を使おう。



⇒ジュラクガンなどのビーム系の銃なら、高いダメージを与えることができる。



⇒状態異常を回復できる「石けん」と「おいしい水」はできるだけ持っていこう。

フロア 15 カナリア司祭はチーズがお好き

出現モンスター

- ミミック……………×4
- ヨーヨーバレル……×4
- カナリア司祭………×10
- エレメントヒューン…×5

メダル条件

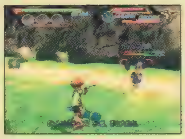
- せん滅リミットタイム 07:15
- 釣る魚の条件 62cm以上
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. 聖なる魔石×3
3. 風のクリスタル×3

とろりんチーズをゲットしよう

カナリア司祭が数多く出現するのがこのフロアの特徴。こいつはHPを回復してくるやっかいなモンスターだが、「とろりんチーズ」という回復アイテムを落とすことがある。ギルダや回復アイテムが不足しているのであれば、とろりんチーズをねらってこのフロアを数回クリアするのも悪くない。



フロア 16 自然の脅威

出現モンスター

- ゴーレム……………×2
- カナリア司祭………×6
- イワノフ……………×6
- ドラゴン……………×3

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08:00
- 釣る魚の条件 58cm以上
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. トルコ石×1
2. 宝箱のカギ×3
3. 宝箱のカギ×2

フロア 17 月の男爵

出現モンスター

- H・ジェムロン……×2
- ニカポス…………×8
- 三日月男爵………×6
- キングミミック……×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07:30
- 釣る魚の条件 66cm以上
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. マイティーヒール×2
3. まったりバナナ×3

フロア18 灯台が見えてきた

出現モンスター

- イワノフ……………×4
- ドラゴン……………×5
- 三日月男爵………×6
- キングミミック……×2
- エレメントヒューン…×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：40
- 釣る魚の条件 72cm以上
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

- 鉄壁のコイン×1
- ネバネバピーチ×3
- エスケープの粉×3

敵は強いがもらえるAbsは多い

ドラゴンと三日月男爵はこちらをストップ状態にさせる攻撃をしてくるので、「ときめきチェリー」や「時を止めないお札」は必須。出現数が多いので、数は多めに持っていったほうがいいだろう。しかし強いだけあって、もらえるAbsは高い。武器を育てるには向いているモンスターといえる。



フロア19 岬の灯台



ギルトーニ

ギルトーニデータ

1500	8	44	25	0
0	0	0	0	0

攻撃耐性

100	100	100	100	100	50	100
100	100	100	100	50	0	20

属性効果

0	0	0	0
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

無効	無効	無効	無効

邪悪な炎データ

HP	[illegible]	攻撃力	防御力	[illegible]
40	8	2	0	0
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	[illegible]
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	ク	魔法	ロ打
100	100	0	0	0	100	100
ロ斬	ロ突	[illegible]	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	0	20

属性効果

0	0	0	0
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

[illegible]	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

攻撃をガードしてスキを待とう

ギルトーニの攻撃のなかで、剣を2回連続で振ってくるものがある。これをガードしたあとにスキができるので、そのときをねらって反撃しよう。

また、戦っている最中に途中で画面がユリスのほうに切り替わることがある。このあとはしばらくユリスを操作し、時間が経つと再びモニカにもどる。



戦闘中に突然画面が停止した。これがユリスと切り替わる合図だ。



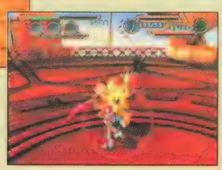
画面が切り替わったら、ユリスを操作して、邪悪な炎からリンを守ろう。

リンに炎が触れたらゲームオーバー

ユリスを操作しているときは、次々と現れる邪悪な炎からリンを守ることが目的。1回でも邪悪な炎がリンに触れたら、その時点でゲームオーバーになるので気をつけよう。また、銃による攻撃では邪悪な炎を倒せないので、戦うときはレンチかライドポッドを使う必要がある。ワイン樽キャノンが一番オススメだ。



ライドポッドに乗り込み、ワイン樽キャノンを連射すれば、炎は簡単に防げる。

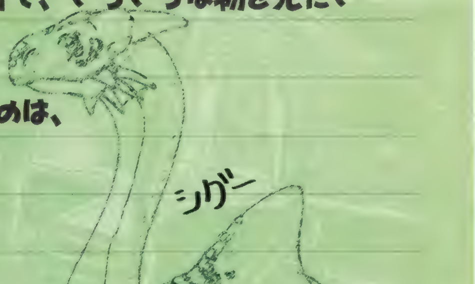


戦闘を終わらせるには、モニカを操作しギルトーニを倒さなければならない。

第四章

さよなら、シグー

ベニーティオに着いたとき
僕は目の前に広がる青い海にすごく感動していた
冒険の旅を続けていなければ
一生、海を見ることなんてなかったかもしれない
もっともっといろいろな場所で、いろいろな物を見たい
そのときはそう思った
でも本当に一番見たかったのは、
母さんの笑顔なんだ……





マップ紹介&フローチャート

海に浮かぶ人工的な島に住んでいたのは世界中から選りすぐられた頭脳集団だった。彼らの助けを受け、現代に侵攻するグリフォンの手下との戦いが始まる。

現在 パームブリンクス 未来



ショップデータ

教会

アイテム名	ギルダ
毒消しドリンク	40
聖水	40
石けん	40
メドゥーサの涙	80

ポリーズベーカリー

アイテム名	ギルダ
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

武器屋

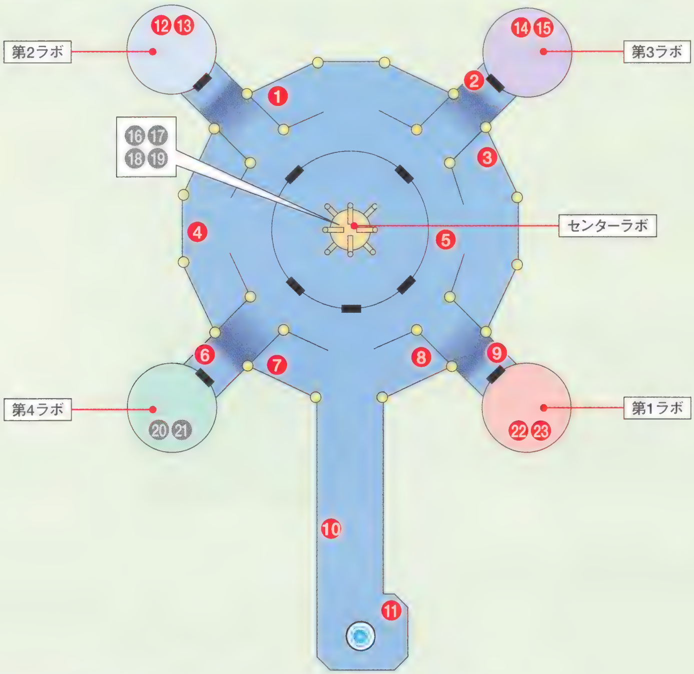
アイテム名	ギルダ
バトルレンチ	200
ドリルレンチ	350
粉砕レンチ	600
亀の甲羅	300
びしゃもんハンド	500
クラシックショット	150
バゼラード	250
グラディウス	300
シャムシール	600
黄金のリング	350
イバラのうでわ	820
リペアの粉	110※1
ガンリペア	180※1
リングリペア	180※1

アイテム屋

アイテム名	ギルダ
火薬	20
鉄クズ	10
銅のかたまり	50
ぶあつい皮	50
毒消しドリンク	40
ばくだん	200
爆弾・改	1000
リペアの粉	110※1
ガンリペア	180※1
モンスターメモ	1000※2
スクープメモ	50※2
しちりん	300※2
封印解除の巻物	1500

※1 章によって価格が変わる
※2 一度しか買えない

ルナ研



つづらデータ

つづらの出現条件と入手できるアイテム

クリアするフロア	つづらの番号／中身	復活させるチェックポイント
フロア1	7エデンの果実	ルナ研（センターラボ）復活
フロア2	1ポテトパイ	ルナ研（センターラボ）復活
フロア3	9エデンの果実	ルナ研のベースフロアができる
フロア4	5魔女のパフェ	ルナ研（センターラボ）復活
フロア5	11エデンの果実	―
フロア6	10ポテトパイ	ルナ研のベースフロアができる
フロア7	6エデンの果実	ルナ研のベースフロアができる
フロア8	2魔女のパフェ	ルナ研のベースフロアができる
	8ルビー	クリスタルライトができる
	4ペリドット	アンテナができる
	3サファイア	ルナ研のエンブレム出現
フロア10	22エデンの果実	第1ラボができる
フロア11	23ポテトパイ	第1ラボができる
フロア12	12エデンの果実	第2ラボができる
フロア13	13魔女のパフェ	第2ラボができる
フロア14	14エデンの果実	第3ラボができる
フロア15	15魔女のパフェ	第3ラボができる
フロア9（第六章）	20エデンの果実	第4ラボができる
	16エデンの果実	ルナ研（センターラボ）復活
フロア10（第六章）	21ポテトパイ	第4ラボができる
	17エデンの果実	ルナ研（センターラボ）復活
フロア11（第六章）	18ポテトパイ	ルナ研（センターラボ）復活
	19魔女のパフェ	ルナ研（センターラボ）復活

フローチャート

世界最高の研究機関ルナティックウィズダム研究所、通称「ルナ研」。この起源点復活を行うことがユリスたちの当面の目的だ。パウとシグーの友情やユリスの母親が登場するなど、さまざまなイベントが発生してストーリーが展開する。また、この章の途中からギョレース(P.280参照)が開催される。

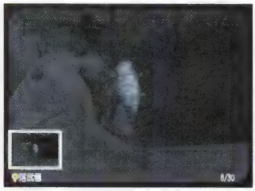
ベニーティオ

パウの家へ

時間制限つきのスクープ

スクープ!

「ベニーティオの夕日」を撮影するには16:30〜18:00の間に海に向かって夕日を撮ればいい。「落武者」はベニーティオにある洞窟の奥にある岩の影に向かって24:00〜4:00の間に撮影すると、撮ることができる。



←落武者はカメラのシャッターを切った瞬間にしか、確認することができない。

潮騒の洞窟

「古代壁画の洞窟」へ

ジオラマポイント1 P.195

オズモンドに助けを求めよう

ジオラマ

未来のルナ研の第1ラボにいるオズモンドに話しかければ、操られたシグーへの対処法を教えてくれる。そのため、ここから先へ進むためにはジオラマの完成度を上げて、第1ラボを復活させる必要があるのだ。

ルナ研

第1ラボへ

オズモンドから電気ミミズをもらう

魚に電気ミミズを与える

どの魚でもいいので「アクアリウム」に入れて、「電気ミミズ」をエサとして与えよう。

潮騒の洞窟

「古代壁画の洞窟」へ

BOSS → P.108へ

「惨劇の海」までクリア

ジオラマポイント2 P.195

壁画も撮影可能

スクープ!

ここでは「操られたシグー」を撮ることができる。撮影に必要なシチュエーションがあるわけではないので、簡単に撮れるだろう。また、洞窟にある「古代壁画」もスクープになる。古代壁画のほうはあとになっても撮影が可能なものだ。

シェルトーキーを入手すべし

ジオラマ

ここから先に進むためには、シーグラたちと会話をしなければならない。そのためには「シェルトーキー(貝がら型ほんやく機)」を手に入れる必要がある。これは未来のルナ研の第2ラボを復活させれば手に入るアイテムだ。

ルナ研

第2ラボへ

所長から乳から型はんやく器をもらう

潮騒の洞窟

「シーグラたちの村」へ

長老から竜の秘薬をもらう

長老は村の一番奥にいる。ほかのシーグラと色が違うので、すぐにわかるだろう。

ベニーティオ

ハウの家へ

シグーに竜の秘薬を使う

潮騒の洞窟

「シーグラたちの村」へ

BOSS → P.110へ

ルナ研

ジオラマポイント3 P.195

センターラボへ

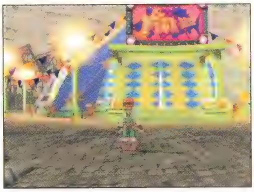
ベニーティオ停車場

スターブルに話しかける

第五章へ

新たなイベントの始まりだ

「また出た！伝説の海蛇」のフロアに入ろうとすると、ギョレース開催のイベントが始まる。今後は、一定時間ごとに釣り大会と交互にギョレースが開催されるようになる。それぞれの攻略についてはP.280を参照してほしい。



←育てた魚で競い合うギョレース。開催場所は釣り大会と同じ役場前広場だ。

めざせギョレース優勝

仲間

ギョレース大会開催後にオリビーに話しかけるとイベントが発生する。このあと、どのランクでもいいのでギョレースで優勝するとオリビーが仲間になる。



ジャミングの動きを追え！

スクープ！

空中を飛び回っているドクタージャミングを撮ればスクープになる。ジャミングは動き回っているうえに、シーグラたちの攻撃もあるので撮影が難しい。シーグラが頭を地面につけたときをねらって、すばやくシャッターを切ろう。



←ここでも「空飛ぶ軍艦」を撮影できる。第三章で撮り逃した人はここで。

センターラボを復活させよう

ジオラマ

この先は、ジオラマの「ルナ研（センターラボ）復活」を満たさなければイベントが進まないので、ジオラマの完成度を上げよう。また「ルナ研のエンブレム出現」を満たすと、スクープ「ルナ研のエンブレム」を撮影することが可能になる。

ダンジョン攻略

潮騒の洞窟

海辺の鍾乳洞にできた天然の要塞。一部のフロアでは、海岸と洞窟を行き来する二層構造のフロアも存在し、エリア移動することによって2つのエリアでモンスターと戦うことになる。

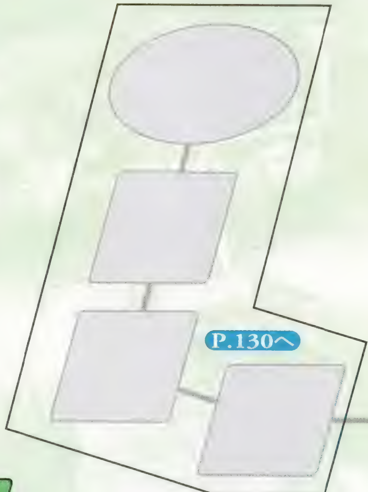
A

フロア 8 海賊たちのアジト P.108

フロア 7 コウモリの巣窟 P.107

フロア 6 海のもぐら P.107

フロア 5 恐怖! メドゥーおばさん P.107



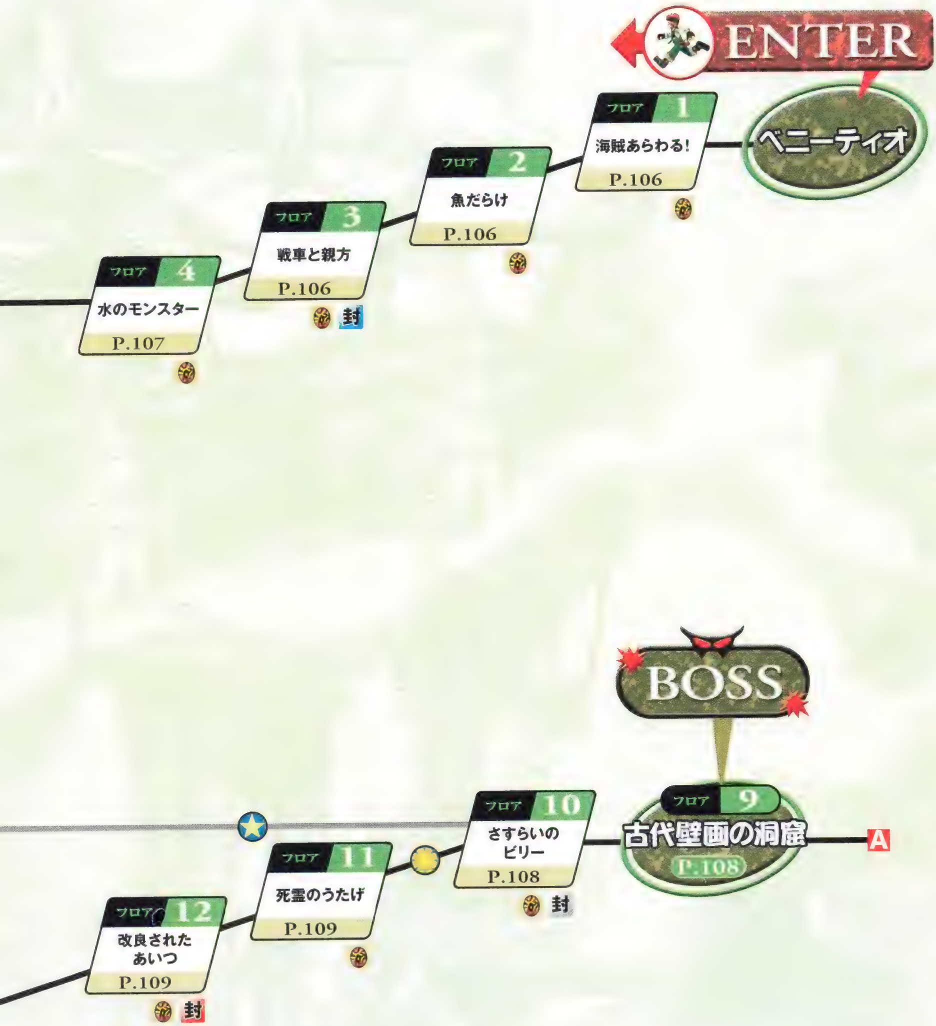
BOSS

フロア 16 シーグラたちの村 P.110

フロア 15 惨劇の海 P.110

フロア 14 呪われし海 P.109

フロア 13 また出た! 伝説の海蛇 P.109


ENTER
ベニーティオ
フロア 1
海賊あらわる!
P.106
フロア 2
魚だらけ
P.106
フロア 3
戦車と親方
P.106
封
フロア 4
水のモンスター
P.107
BOSS
フロア 9
古代壁画の洞窟
P.108
A
フロア 10
さすらいの
ビリー
P.108
封
フロア 11
死霊のうたげ
P.109
フロア 12
改良された
あいつ
P.109
封

出現モンスター

海辺という地形を反映してか、稲妻に弱いモンスターが多い。また、剣に対する耐性が低いため、第三章でステラ・ポトのジオラマを100%にし、稲妻とうろこ斬りの能力が高いヘビキリの剣を入手しておくことをオススメする。不死系のモンスターも数多く出現するので、ユリスには炎と退魔のパラメータが高い武器を装備させる。ライドポッドのアームパーツには稲妻とうろこ斬りの高い、サムライアームを使おう。



←ヘビキリの剣は潮騒の洞窟の敵に対して使うと、かなりの威力を発揮する。

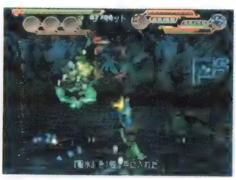
モンスターデータ

モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
シーバット	250	雷・風	銃・ビ・魔	レ・グ	聖水	風のクリスタル	ワラの束
フィントル	220	雷・粉	レ・グ・ビ	剣・銃	石	守りのクリスタル	水のエレメント
コルセア	230	炎・退	剣	銃・魔	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	―
ギョーン	240	雷・う	剣	グ・魔	エヴィ	水竜のクリスタル	光のエレメント
ゲロン	235	炎・雷・う	剣	―	稲妻のクリスタル	―	毒薬
スタチュー	350	粉	レ	剣・銃・ビ	ミミー	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩
ビーチラット	260	冷・ケ	剣	―	狩人のクリスタル	―	ゴロゴロ丸太
エレメントプヨン	295	雷	―	銃・グ	石けん	守りのクリスタル	水のエレメント
シーバァー	253	雷・ケ	―	―	ネバネバピーチ	守りのクリスタル	雷のエレメント
キャプテン	310	炎・退	剣	銃・魔	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	―
メドゥーおばさん	330	雷・う	―	グ・ビ・魔	イモダンゴ	水竜のクリスタル	意外と丈夫な布
ミミック	350	冷・粉	ビ	銃	―	―	―
海賊戦車	400	雷・粉	―	剣・銃・ビ	ガンリペア	粉砕のクリスタル	鉄クズ
サンドモーラー	250	雷・風・ケ	レ	銃・ビ・魔	ニンジン	力のクリスタル	べっとり粘土
シャール	340	冷・退	ビ・魔	レ・剣・銃・グ	マイティーヒール	冷気のクリスタル	銀の玉
ホーンヘッド	345	炎・退	レ	銃・魔	毒リンゴ	炎のクリスタル	正体不明の骨
シーガメロン	335	雷	レ・グ・ビ	剣・銃	まったりバナナ	守りのクリスタル	水のエレメント
ヴァンガード改	500	炎・雷・粉	―	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	炎のクリスタル	銅のかたまり
エレメントビリー	350	風	―	銃・グ	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント
ダーティークロス	320	炎・退	魔	―	聖水	炎のクリスタル	ガラスのもと
シーサーペント	390	炎・冷・う	ラ	レ・剣・銃・グ・ビ・魔	水竜のクリスタル	―	命のエレメント
マスタージャケット	395	炎・雷・退	レ	銃・魔	ミノン	炎のクリスタル	火のエレメント
キングミミック	600	冷・粉	ビ	銃・グ	―	―	―

PICK UP シーバット

空中を飛んでいるので、レンチや剣による攻撃が当たりづらい。そのため、銃か魔法を使って攻撃をしかけるといい。稲妻と風の属性が弱点なので、これらのパラメータの高いほうを使おう。

またシーバットの攻撃を受けると毒状態になることがあるので、「毒消しドリンク」を用意すること。



←「聖水」を落とすことがあるので、集めて不死系モンスターに投げつけろ。

PICK UP フィントル

手足を甲羅の中に引っ込めて、体を回転させて体当たりをしてくる。こちらが攻撃している最中でも回転してくるので、近距離攻撃だと反撃を食らう可能性が高い。グレネードやビームに弱いので、これらの武器を使って攻撃するか、ライドポッドに乗り込んで戦うといいだろう。



←回転攻撃は動きが早いので、逃げても追いつかれる。ガードが最善だ。

PICK UP シーバァー

シーバァーはモンスターのHPを回復してくるやっかいな敵だ。しかも、メドゥーおばさんや海賊戦車などの強敵が現れるフロアに出現することが多いので、早めに倒すようにしよう。特に何かに対して強い耐性を持っているわけではないので、武器は現状のものを使って戦えば問題ないはずだ。



←シーバァーの遠距離攻撃を受けると、呪い状態になることがある。

PICK UP 海賊戦車

海賊戦車は大砲を撃ったり、爆弾を投げたりして攻撃をしかけてくる。どちらの攻撃も海賊戦車の正面にある砲口から発射されるので、背後に回ればそれらが当たることがない。つまり、つねに海賊戦車の背後をとりながら殴り続ければ、砲弾を受けることなく倒すことができるのだ。



←海賊戦車は剣の耐性が高いので、背後に回ったときはレンチがオススメ。

PICK UP メドゥーおばさん

メドゥーおばさんの遠距離攻撃は、当たると石化状態になることがある。石化状態になると回復アイテムを使わないかぎり、長時間に渡って身動きがとれなくなるので十分に気をつけよう。石化を治すには「メドゥーサの涙」か「マイティーヒール」を使うといい。しかし、フロア10のように白の封印がかけられている場所では、当然回復アイテムが使えないので石化を治すことができない。フロア10に向かうときは、「石化されないお札」や各種お札を装備しよう。

なお、この遠距離攻撃はユリスのレンチではね返すことができる。タイミングを間違えると危険だが、うまくはね返すことができれば、メドゥーおばさんを逆に石化状態にさせることが可能だ。



←フロア10は白の封印がかけられているので、石化状態になってもそれを治すことができない。



→メドゥーおばさんは稲妻とうろこ斬りに弱いので、ヘビキリの剣を使って攻撃するといい。

PICK UP シャール

近くにいくと、多段ヒット攻撃をしてくるうえにレンチと剣の耐性が高いため、近距離攻撃で倒すことが難しい。弱点属性の冷気と退魔が高いビームと魔法を使って攻撃しよう。なお、シャールはステータス異常を完全回復できる「マイティーヒール」を落とすことがあるので、ねらってみるといい。



←シャールは近距離攻撃しかしてこないので、魔法を使えば簡単に倒せる。

PICK UP ヴァンガード改

ユリスとモニカのすべての武器に対して高い耐性を持っているので、できるだけライドポッドで戦うようにしよう。マシンガンアームは遠距離から攻撃できるうえに、ダメージもそこそこ与えられるので、安定して倒すことができる。ほかにはドリルアームやハンマーアームあたりがオススメ武器だ。



←フットパーツをスピードの速いプロペラレッグにすると、戦いやすくなる。

フロアデータ

フロア1～5とフロア13～15に関しては、フロア内が海岸と洞窟部分に分かれている。これは各フロアの中にある階段を上り下りすることによって往来できるが、位置関係を覚えておかないと迷ってしまうので注意しよう。なお、潮騒の洞窟には稲妻に弱いモンスターや不死系のモンスターが数多く出現する。不死系のモンスターには「聖水」を使えば高いダメージを与えられるので、これを利用するのも手だ。



←フロア内にある階段。ここを先に進めば、海岸から洞窟へと進むことができる。

フロア 1 海賊あらわる!

出現モンスター

- フィントル ………… ×6
- コルセア ………… ×12
- ゲロン ………… ×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：35
- 釣る魚の条件 48cm以上
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

—

大量に出現するコルセアは剣で一掃

剣に弱いモンスターが多いので、モニカをメインにして戦うのがベスト。武器の稲妻のパラメータが高いと、さらに戦いは有利になる。ただしフィントルは剣に強く、レンチに弱い性質を持っているため、フィントルと戦うときだけはユリスにキャラクターチェンジしたほうがいいだろう。



フロア 2 魚だらけ

出現モンスター

- シーバット ………… ×6
- ギョーン ………… ×12
- ゲロン ………… ×4
- スタチュー ………… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：20
- 釣る魚の条件 50cm以上
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

—

スタチューにはハンマー系のレンチを使おう

シーバットには銃や魔法で攻撃をしかけ、ギョーンはモニカの剣で対処しよう。また、スタチューは出現数が少ないものの、高いHPを持っているモンスター。レンチに弱く、特に粉砕力の高いハンマー系のレンチで攻撃すれば高いダメージを与えられるので、戦うときはユリスでいどもう。



フロア 3 戦車と親方

出現モンスター

- コルセア ………… ×6
- ビーチラット ………… ×4
- キャプテン ………… ×4
- 海賊戦車 ………… ×1

メダル条件

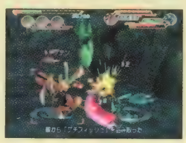
- せん滅リミットタイム 06：09
- 釣る魚の条件 68cm以上
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

—

炎と退魔の高いレンチがほしい

キャプテンの行動パターン、弱点などはほとんどコルセアと同じ。したがって、前のフロアでコルセアと戦ったときと同じ感覚でいどんでいい。しかし青の封印がかけられているためモニカの剣による攻撃をしかけられない。炎や退魔の高いレンチで攻撃をしかけるしかないだろう。



フロア 4 水のモンスター

出現モンスター

- シーバット …………×4
- フィントル …………×4
- スタチュー…………×4
- ビーチラット ………×4
- エレメントプヨン …×4
- ミミック ……………×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：40
- 釣る魚の条件 46cm以上
- 「モニカの魔法」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

—

出現するモンスターの種類が豊富

フロア1、2のように同じモンスターが数多く出現することはないが、モンスターの種類は多い。そのため、敵の弱点に合わせてうまくキャラクターチェンジをしていくことが大切だ。またエレメントプヨンの放つ魔法は氷属性。吸収魔法剣を使い、ミミックやビーチラットにぶつけると効果的だ。



フロア 5 恐怖！メドゥーおばさん

出現モンスター

- ゲロン ……………×6
- エレメントプヨン …×4
- シーバァー…………×2
- メドゥーおばさん …×6
- キングミミック ……×1

メダル条件

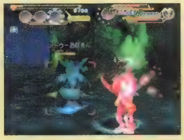
- せん滅リミットタイム 07：00
- 釣る魚の条件 50cm以上
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

—

メドゥーおばさんの石化に注意!

フロア名にもあるメドゥーおばさんというモンスターはかなり危険。なぜならこちらを石化状態にする光線を放ってくるからだ。かなり長い時間動けなくなるので、モンスターに襲われたらひとたまりもない。石化状態でもアイテムは使えるので、回復のための「メドゥーサの涙」は必ず持っていこう。



フロア 6 海のもぐら

出現モンスター

- ギョーン……………×6
- スタチュー…………×4
- ミミック ……………×4
- サンドモーラー……×8

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：25
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ビンビンドリンク×2
2. ペンキ（みどり）×20
3. ペンキ（き）×10

サンドモーラーはロックオンしない

ロックオンしているサンドモーラーが地中に潜ると、自動的にロックが外れてしまい、近くにいるほかのモンスターをロックしてしまう。サンドモーラーの数が多いこのフロアでは、できるだけこのことに気をつけて戦おう。またミミックも4体と多めなので宝箱にも注意が必要だ。



フロア 7 コウモリの巣窟

出現モンスター

- シーバット …………×18
- メドゥーおばさん …×4
- ミミック ……………×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：00
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. パール×1
2. 水のエレメント×20
3. 冷気のエレメント×10

左手武器が大活躍

このフロアにはシーバットがなんと18体も出現する。グレネード以外のユリスの銃、もしくはモニカの魔法で稲妻と風のパラメータの高いものを用意できればかなり有利に戦うことができる。逆にシーバットは空を飛んでいるので、リーチの短い右手武器は極力使わないようにしよう。



フロア 8 海賊たちのアジト

出現モンスター

- コルセア …………×3
- シーバァー…………×2
- キャプテン…………×10
- 海賊戦車 …………×6
- キングミミック……×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06:15
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 冷気の魔石×5
2. ボムナッツ×3
3. べっとり粘土×10

キャプテンと海賊戦車をねらえ!

キャプテンから得られるAbs、お金はともに高め。このフロアにはキャプテンが10体出現するので武器の育成や、お金稼ぎをしたければここでやるといい。また海賊戦車からも高いAbs、ギルダを入手できる。こちらは少し強力なので、ライドポッドでいどんだほうが間違いがないだろう。



フロア 9 古代壁画の洞窟



シグー

シグーデータ

[illegible]	[illegible]	攻撃力	防御力	硬さ
1000	0	63	0	1
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	0	0

攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	打
100	100	100	100	100	100	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
100	100	100	100	0	0	10

属性効果

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	100	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

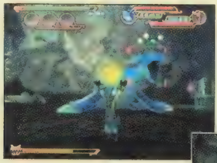
特殊攻撃耐性

毒	[illegible]	[illegible]	石化
無効	無効	無効	無効

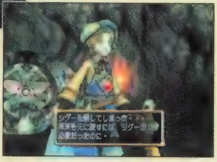
シグーを倒さないように注意

このフロアは「電気ミミズ」を与えた魚をシグーに食べさせればクリアとなる。ある程度ダメージを与えると口を開いて威嚇してくるので、そのときに魚を食べさせよう。魚を持ち上げてシグーの口めがけて投げつけるのだ。岩などと同じく、R1ボタンを押しながら◎ボタンを押せば、魚を持つことができる。

シグーは左右に往復する頭突きと口から吐く青いブレスで攻撃してくるが、どちらもガードで簡単に防ぐことが可能だ。なお、シグーを倒してしまうとゲームオーバーになってしまうので気をつけよう。



←シグーが怒ってこちらを威嚇する。このときが魚を食べさせるチャンスだ!



⇒シグーを倒してしまうとゲームオーバー。あえて弱めの武器を使うのも手だ。

フロア 10 さすらいのビリー 封

出現モンスター

- ギョーン……………×6
- エレメントプヨン …×8
- メドゥーおばさん …×4
- ミミック……………×4
- エレメントビリー …×2

メダル条件

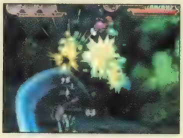
- せん滅リミットタイム 06:30
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. ギフトカプセル×3
3. メドゥーサの涙×1

エレメント系の弱点を覚えよう

エレメントプヨンは稲妻に弱いので、エレメントビリーの魔法を吸収魔法剣で吸収してぶつけてやると効果的。しかし、反対にエレメントビリーの魔法をエレメントプヨンに当てても弱点をつくわけではないので気をつけよう。エレメントビリーを倒すときは風属性の強い武器を使うといい。



フロア 11 死霊のうたげ

出現モンスター

- 海賊戦車 …………×4
- サンドモーラー……×4
- シャール……………×4
- ホーンヘッド ………×8
- キングミミック ……×2

メダル条件

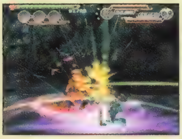
- せん滅リミットタイム 05：50
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 吸収のコイン×1
2. 炎の魔石×3
3. 聖なる魔石×2

不死モンスターの弱点をつく

ホーンヘッドとシャールは不死モンスターなので、退魔が高い武器を使って戦うといい。ホーンヘッドはレンチ、シャールはビーム、魔法が弱点なのでうまく使い分けていこう。両者とも入手できるAbsが高めなので積極的に倒したい。なお、シャールからは「マイティーヒール」を入手可能だ。



フロア 12 改良されたあいつ

出現モンスター

- エレメントプヨン …×2
- シーガメロン………×2
- ヴァンガード改 ……×4
- エレメントビリー …×4
- ダーティークロス …×6

メダル条件

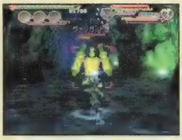
- せん滅リミットタイム 05：20
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. 宝箱のカギ×5
2. リペアの粉×3
3. 宝箱のカギ×1

剣と魔法だけではつらい

赤の封印がかかっているうえに、シーガメロン、ヴァンガード改といった剣に対する耐性が強いモンスターが出現する難易度の高いフロア。これらのモンスターと戦うときは吸収魔法剣を使うことをオススメする。エレメントビリーからは稲妻、ダーティークロスからは炎を吸収することができる。



フロア 13 また出た！伝説の海蛇

出現モンスター

- ギョーン……………×6
- ミミック……………×4
- サンドモーラー……×4
- シャール……………×6
- シーサーペント……×1

メダル条件

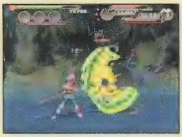
- せん滅リミットタイム 06：35
- 釣る魚の条件 50cm以上
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

—

シーサーペントにはライドポッドでいどもう

ギョーン、サンドモーラー、シャールと弱点の異なるモンスターがほぼ均等に出現するので、キャラクターや武器をうまく使い分けていこう。またシーサーペントは1体しか出現しないもののかなり強いモンスター。ライドポッドに乗り込んで、全力でいどまないと勝つことは難しいだろう。



フロア 14 呪われし海

出現モンスター

- シーバァー…………×4
- ミミック……………×2
- 海賊戦車 …………×6
- ヴァンガード改 ……×4
- マスタージャケット…×4

メダル条件

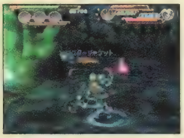
- せん滅リミットタイム 06：15
- 釣る魚の条件 54cm以上
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

—

ライドポッド燃料は多めに

海賊戦車、ヴァンガード改の出現数が多いので、ライドポッドの使用ひん度が高くなる。そのため「ライドポッド燃料」や「リペアの粉」はできるだけ多く持っていこう。またマスタージャケットからは、この章のなかでもっとも高いAbsとギルダを入手できる。こいつをねらわない手はない。



フロア 15 惨劇の海

出現モンスター

- シャール……………×6
- マスタージャケット…×6
- エレメントビリー …×6
- キングミミック……×2
- シーサーペント……×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：00
- 釣る魚の条件　46cm以上
- 「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

—

稀少の魔石を集めよう

第四章に出現するモンスターのなかで、唯一魔石を落とすエレメントビリーが6体も出現するフロア。魔石はゲーム終盤でも重宝するとても貴重なアイテムなので、できるだけ多く手に入れたい。そのためエレメントビリーに攻撃するときは、盗むのついた武器を使うことをオススメする。



フロア 16 シーグラたちの村



ジャミング

ジャミングデータ

HP	[illegible]	攻撃力	防御力	硬さ
280	0	4	0	0
ガード	[illegible]	[illegible]	AI	[illegible]
0	0	0	0	0

攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	[illegible]	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
0	0	0	100	0	0	20

属性効果

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	[illegible]	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

シーグラに攻撃してもらおう

ドクタージャミングは空を飛んでいるので、直接ダメージを与えることができない。そのため、倒すには操られたシーグラを利用する必要がある。そのやり方は以下のとおりだ。シーグラは攻撃したあと、地面に頭をつけてしばらく動かなくなる。その状態でシーグラの頭上にドクタージャミングがきたら、シーグラの頭をレンチか剣で殴ろう。のけぞるように起きあがり、ドクタージャミングに頭突きを食らわせ、ダメージを与えてくれるのだ。タイミングを間違えると頭突きが外れて、ダメージを与えられないので注意しよう。



←シーグラの頭上にジャミングがきたらチャンス。タイミングを覚えよう。



→シーグラの使ってくる頭突きは、ガードすれば簡単に防ぐことができる。

COLUMN 罠のかかった宝箱を開けるときは

罠のかかった宝箱を開けるには、大爆発、武器破壊、毒から罠の種類を予想し、解除しなければならない。仮に罠が大爆発だった場合は発動後に宝箱ごとなくなってしまうので、まずは大爆発の解除を選ぶようにしよう。もし罠が武器破壊や毒だった場合は罠が発動してしまうが、そのまま宝箱は残るのでもう一度調べて、今度は先ほど発動した罠を選べばいい。



←不要な武器や毒を無効にするお札を装備してから罠を解除すればいい。

第五章

決戦！過去と未来と

とうとう僕は母さんと再会することができた
そして父さんと母さんに何があったのか
世界中で何が起こっているのか
過去と未来がどうなっているのかを教えてもらった
でもモニカのお父さんは……
グリフォンだけは決して許さない
許すものか！



マップ紹介＆フローチャート

完全に復活したガンドラダ大工房はエレベータ完備の3層構造。唯一グリフォン大帝と戦える兵器を抱える工業都市だ。起源点の復活によって多くのショップが出現する。

現在　パームブリンクス　未来



ショップデータ

教会

アイテム名	ギルダ
毒消しドリンク	40
聖水	40
石けん	40
メドゥーサの涙	80

ポリーズベーカリー

アイテム名	ギルダ
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

武器屋

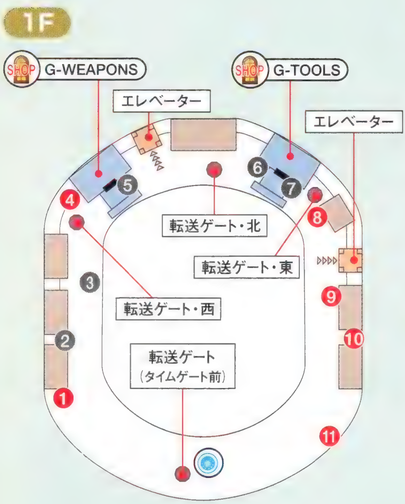
アイテム名	ギルダ
バトルレンチ	200
ドリルレンチ	350
粉砕レンチ	600
亀の甲羅	300
びしゃもんハンド	500
クラシックショット	150
バゼラード	250
グラディウス	300
シャムシール	600
黄金のリング	350
イバラのうでわ	820
リペアの粉	120※1
ガンリペア	200※1
リングリペア	200※1

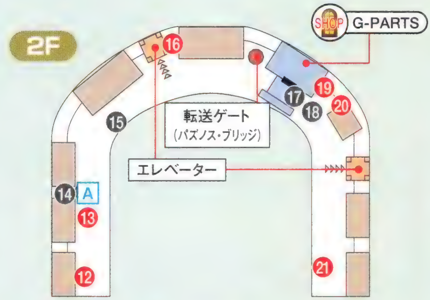
アイテム屋

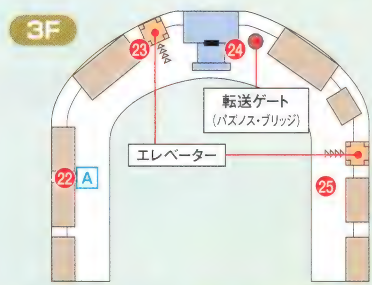
アイテム名	ギルダ
火薬	20
鉄クズ	10
銅のかたまり	50
ぶあつい皮	50
毒消しドリンク	40
ばくだん	200
爆弾・改	1000
リペアの粉	120※1
ガンリペア	200※1
ライドポッド燃料	2000
モンスターメモ	1000※2
スクープメモ	50※2
しちりん	300※2
封印解除の巻物	1500

※1 章によって価格が変わる
※2 一度しか買えない

ガンドラダ大工房







つづらデータ

つづらの出現条件と入手できるアイテム

クリアするフロア	つづらの番号／中身	復活させるチェックポイント
フロア1	⑪エデンの果実	大工房2Fができる
フロア2	⑩ポテトパイ	大工房2Fができる
フロア3	⑨エデンの果実	大工房2Fができる
フロア4	④魔女のパフェ	ー
フロア5	㉑エデンの果実	エレベータができる
フロア6	④ポテトパイ	ー
フロア7	⑳エデンの果実	エレベータができる
フロア8	①魔女のパフェ	ー
フロア9	⑲エデンの果実	エレベータができる
フロア10	⑬ポテトパイ	エレベータができる
フロア11	㉔エデンの果実	作業クレーンができる
フロア13	㉕魔女のパフェ	作業クレーンができる
フロア14	⑫エデンの果実	エレベータができる
フロア15	㉒ポテトパイ	作業クレーンができる
フロア16	⑯エデンの果実	エレベータができる
フロア17	㉓魔女のパフェ	作業クレーンができる
フロア13(第六章)	⑥エデンの果実	大工房2Fができる
	⑭エデンの果実	エレベータができる
フロア14(第六章)	②エデンの果実	大工房2Fができる
	⑮ポテトパイ	エレベータができる
フロア15(第六章)	③魔女のパフェ	大工房2Fができる
	⑤ダイヤモンド	武器屋ができる
	⑦トルコ石	アイテムショップができる
	⑰トパーズ	部品屋ができる
	⑱魔女のパフェ	エレベータができる

ショップデータ

G-PARTS

アイテム名	EXP	販売期間
冷蔵庫ボディ	700	第五～七章
マシンガンアーム	900	第五～七章
プロペラレッグ	900	第五～七章
バックパック・たる式	600	第五～七章
ライドポッド燃料	2000	第五～七章

G-TOOLS

アイテム名	ギルダ	販売期間
とろりんチーズ	60	第五～七章
おいしい水	80	第五～七章
リペアの粉	120※1	第五～七章
ガンリペア	200※1	第五～七章
リングリペア	200※1	第五～七章

G-WEAPONS

アイテム名	ギルダ	販売期間
キュービックハンマー	950	第五～七章
デジ・ハンマー	1100	第六～七章
ファルコン	900	第五～七章
Qショット	900	第五～七章
チョーラ	960	第五～七章
クレイモアー	1100	第六～七章
ドゥサック	860	第五～七章
プラチナリング	900	第五～七章
リペアの粉	120※1	第五～七章
ガンリペア	200※1	第五～七章
リングリペア	200※1	第五～七章

※1 章によって価格が変わる

フローチャート

ファイアースコールの出現によって破壊されたガンドラダ大工房を復活させ、グリフォン大帝に対抗できる兵器「パズノス」を完成させるのが目的。ストーリーが進行していくなかでは、ついにユリスが母さんとの再会をはたす。また章のラストには未来との行き来が可能となる列車「イクシオン」も登場する。

ヘイム・ラダ

ガンドール火山

「ガンドール火山 頂上」へ

ジオラマポイント1 P.199

ガンドラダ大工房

エレベータで2階へ

時限爆弾をもらう

時限爆弾はガンドラダ大工房に行くだけで、グイスコンから自動的に受け取る。

ガンドール火山

「ガンドール火山 頂上」へ

扉に時限爆弾をセットする

BOSS → P.122へ

パウを仲間に加えよう

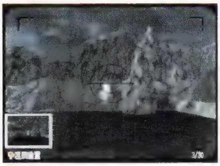
仲間

第五章開始と同時にパウを仲間にできるようになる。パウをパーティに加えると、マップの全体が表示され、さらにミミックやゲートキーの場所まで表示される。便利なので、いったんベニーティオにもどって仲間にしてこよう。

写真に浮かぶ不気味な影

スクープ！

ヘイム・ラダにある坂を下り、右側の温泉池の隆起した岩付近で0:00～4:00の間に撮影しよう。すると通常では見えない「温泉幽霊」がスクープできるのだ。



転送ゲートでラクラク移動

ガンドラダ大工房にある複数の転送ゲートは、その上に乗って◎ボタンを押すことで、ほかの転送ゲートにワープすることができる。移動できる各々の場所は、P.113の未来マップに記載されているので、確認しておこう。



←大工房の1階は広い。転送ゲートを活用して目的地まで楽に移動するといい。

軍艦を撮影するラストチャンス

スクープ！

ここまでに「空飛ぶ軍艦」を写すチャンスは2回あったが、ついにここが最後の撮影スポットとなる。ここで撮り逃してしまうと、もう二度と撮影する機会がない。戦闘に突入したら安全なときにカメラを構え、必ず撮影しておこう。

ガンドール火山

- 「炎の川に続く道」までクリア
- ジオラマポイント2 P.199

オペレーションルームを復活 ジオラマ

このポイントではオペレーションルームを復活させるのが目的だ。ここが復活すると、ルーム内にドナ・ホーンが出現するようになる。この男がいないとガンドール火山の火口で行く手をはばむ溶岩の道を越えることができないのだ。

ガンドラダ大工房

- オペレーションルームへ
- ドナ・ホーンに話しかける
- ファイアーホーンをもらう

ガンドール火山

- 「ガンドール火山 火口」へ
- ファイアーホーンを使う

ボス戦に突入するその前に スクープ！

ファイアーホーンを使用したことにより、溶岩が分かれて道が出現する。この道を撮影すると「溶岩の道」をスクープできるのだ。またボス戦に入る前と戦闘中では、道の先に墜落している船を写すことで「墜落した軍艦」が撮影できる。

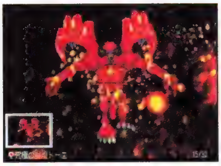


←この位置から船を撮影すれば、ボス戦に突入する前に安全に撮影できる。

BOSS → P.124へ

魔人と化したギルトーニを激写 スクープ！

何者かの力によって変身してしまったギルトーニが今回の被写体。スクープ「究極のギルトーニ」は、攻撃が激しいので戦闘開始直後に撮影するといい。



ガンドラダ大工房

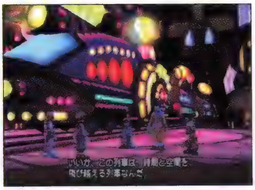
- ハスノスブリッジへ
- ドナ・ホーンに話しかける

ベニーティオ

- ルナ研へ
- センターラボへ

時間と空間を飛来するイクシオン完成

一万年の古代から未来の世界までを行き来することができるイクシオン。この列車の完成により、今後はメニューの「いどう」からジュラクモールなどの未来へも簡単に行き来することができる。先進的なデザインにユリスは大喜び。



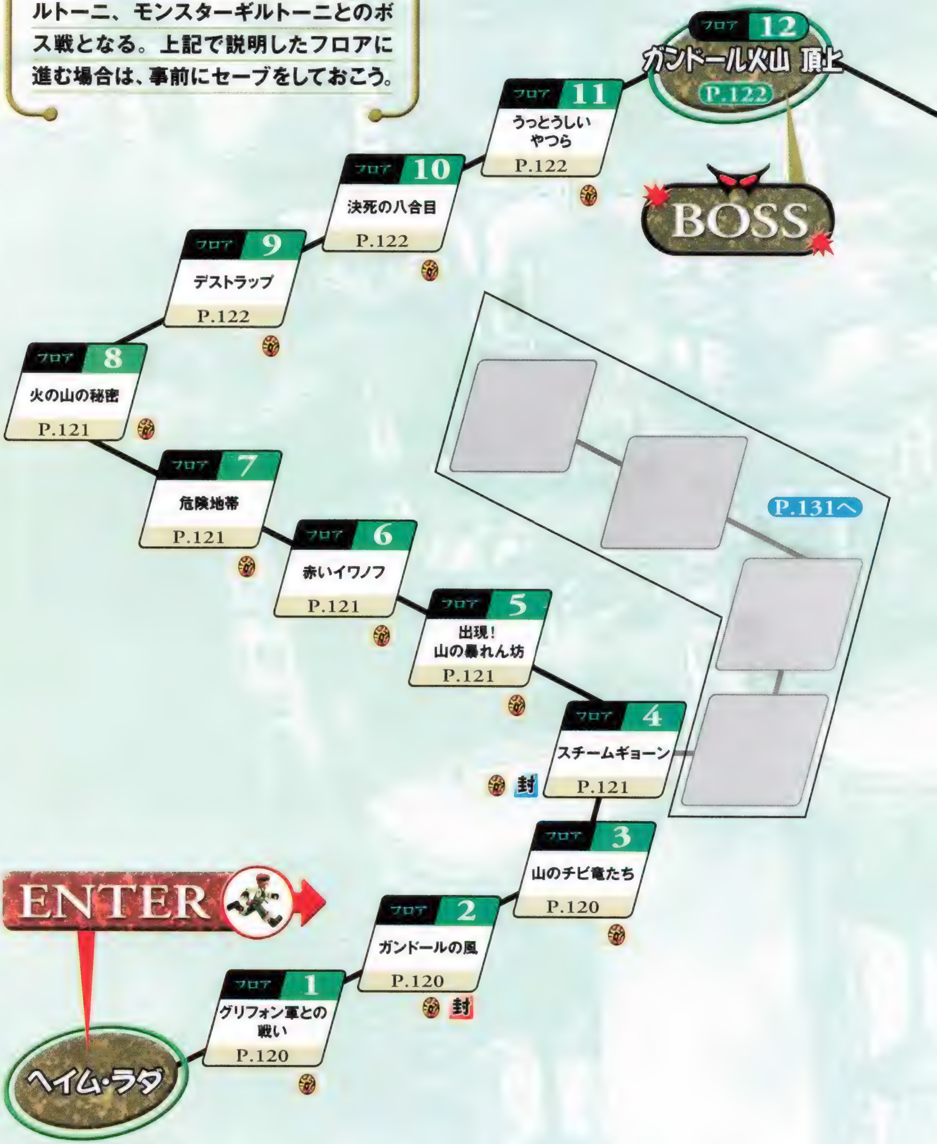
←イクシオンに乗り込むと、次の章へと突入する。実際に利用できるは第六章から。

第六章へ

ダンジョン攻略

ガンドール火山

フロア12ではユリスたちを追いかけてきたデスアークとの、フロア18ではギルトーニ、モンスターギルトーニとのボス戦となる。上記で説明したフロアに進む場合は、事前にセーブをしておこう。



フロア 13
炎の道をゆく
P.123

フロア 14
爆炎のアンデッド
P.123

フロア 15
ファイヤードラゴン
P.123

封

フロア 16
宝箱危険ゾーン
P.123

フロア 17
炎の川に続く道
P.124

フロア 18
ガンドール火山 火口
P.124

BOSS

出現モンスター

火山地帯に生息するモンスターだけあって、炎が弱点というモンスターは少なく、かわりに反属性となる冷気が弱点の敵が大半を占めている。また、銃や魔法などの遠距離攻撃が効きにくい敵も多い。したがって戦闘は右手武器をメインに使用するといい。

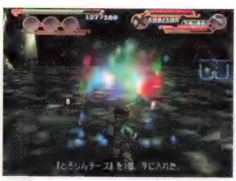
なお、グリフォン軍兵士は体力をそこそこ回復する、「とろりんチーズ」を落とすことがある。フロア1では10体も出現するので、ここで稼ぐといいだろう。

モンスターデータ

モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
溶岩コウモリ	400	冷・風	銃・ビ・魔	レ・グ	聖水	風のクリスタル	ワラの束
スチームコトーレ	108	冷・雷	グ	―	―	―	―
C・ガンドロン	350	炎・う	レ	―	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント
H・ガンドロン	350	う	レ	―	聖なる魔石	退魔のクリスタル	聖のエレメント
スナイパーウルフ	340	ケ	剣	―	トゲッチ	狩人のクリスタル	火薬
ステックジョー	370	雷・風	銃・ビ	レ・剣・グ	エスケープの粉	力のクリスタル	命のエレメント
W・ガンドロン	350	雷・う	レ	―	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
グリフォン軍兵士	420	炎・冷	―	銃・ビ・魔	とろりんチーズ	守りのクリスタル	銅のかたまり
T・ガンドロン	350	風・う	レ	―	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント
暴れトッシーン	650	冷・ケ	剣	グ・ビ・魔	ミミー	狩人のクリスタル	意外と丈夫な布
バーガー	450	冷・風	ビ	銃・グ	リペアの粉	ビンビンドリンク	ぶあつい皮
スチームギョーン	420	冷・雷・う	剣	グ・魔	エヴィ	水竜のクリスタル	ガラスのもと
マグマノフ	450	冷・粉	レ	剣・銃・ビ	石	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩
ボンバーヘッド	444	炎・雷	―	銃	ばくだん	炎のクリスタル	火薬
ミミック	460	冷・粉	ビ	銃	プチフィッシュ	―	―
スチームトーレ	500	冷・雷	グ	銃・ビ・魔	毒リンゴ	炎のクリスタル	ゴロゴロ丸太
キマイラ	490	冷・ケ	剣	レ・銃・グ・ビ・魔	イモダンゴ	力のクリスタル	―
溶岩ランナー	495	冷	―	剣・銃	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ
レイヴゴーレム	850	冷・粉	―	剣・銃・ビ	ビンビンドリンク	粉砕のクリスタル	ガッシリ石
ソニックボマーハイ	540	雷・粉	―	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ
F・ガンドロン	506	冷・う	レ	―	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント
アレクサンダー	530	炎・雷・粉	―	剣	聖水	粉砕のクリスタル	鉄クズ
ガシャス	850	冷・退	レ	銃・グ・ビ・魔	バッタン	―	正体不明の骨
レッドドラゴン	900	冷・粉・う	―	銃・グ	エスケープの粉	水竜のクリスタル	激辛ペッパー
キングミミック	750	冷・粉	ビ	銃・グ	―	―	―

PICK UP グリフォン軍兵士

剣状の両手を使ってのジャンプ攻撃と連続攻撃をしかけてくる。グリフォンの名前がついている割りにはたいしたことはなく、すべての攻撃はガードし続けるだけで、まったくダメージを受けない。弱い部類の敵なので、回復アイテムの「とろりんチーズ」を目当てに倒しまくるといいだろう。



←「とろりんチーズ」の回復量は「ふんわりパン」より多いので、とても重宝。

PICK UP バーガー

すべての攻撃が、ガードしてもダメージを受けてしまう強敵。しかも遠距離攻撃においては、ヒット、ガードにかかわらずのどカラカラになるときがある。ただしこの攻撃は敵に密着しているとまったく当たらない。このときはしばらく無防備になるので、レンチや剣などで大ダメージを与えよう。

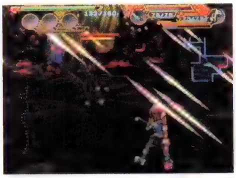


←ジャンプしてからののしかかり攻撃は、バック転で避けることができる。

キマイラ

PICK UP

上空に羽ばたいてから攻撃する大型モンスター。攻撃パターンは両足による落下攻撃と、ツメ状の物体を飛ばす遠距離攻撃の2種類。前者の攻撃はスキが小さいのでガードに徹し、スキだらけの後者の攻撃中にダメージを与える。遠距離攻撃時は2回羽ばたくので、回数を見て判断しよう。



←2回羽ばたいたら、攻撃開始。剣が有効なので、モニカで攻撃しよう。

溶岩ランナー

PICK UP

ステラ渓谷の鬼面族と同様に、こちらを発見すると猛ダッシュで追いかけてくる。この敵もしばらく追跡したのちに勝手に転ぶので、起き上がり最中に背後から攻撃すればいい。ちなみに、巨大な盾で前面をガードしているので、前面からの攻撃ではダメージを与えにくい。

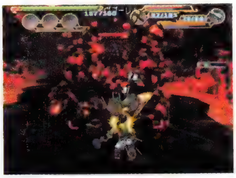


←ロックオンした状態で敵に追われても、下がり続ければ攻撃を受けない。

レイヴゴーレム

PICK UP

HPは高いが動きが鈍いので、戦いやすい敵。ただし、左右の手を振り回す連続攻撃の2発目と、両手で地面を叩きつける攻撃はガードしていてもダメージを受けてしまう。敵が攻撃のモーションに入ったら、後退するかバック転で避けよう。ちなみに粉砕が弱点なのでレンチが効きやすい。



←「ピンピンドリンク」を落とすことがあるので、楽勝ならば稼いでもいい。

ソニックボマーハイ

PICK UP

弱点属性が粉砕と稲妻くらいしかなく、ユリスとモニカの攻撃は効きにくい。したがってこの敵は、ライドポッドで粉砕力の高い武器を使用するといい。オススメなのはハンマーアーム系の武器。これを装備して遠間から接近しつつ攻撃し、ダメージを与えたら逃げる戦法を繰り返して倒そう。



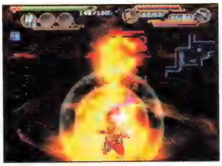
←げきりんが3しかないので、いたずらに手を出すのは非常に危険だ。

レッドドラゴン

PICK UP

近、遠距離攻撃の両方に状態異常を引きおこす攻撃を持つ、ガンドール火山最強の敵。両手による連続攻撃にはストップの効果が、そして炎を吐き出す遠距離攻撃にはのどカラカラの効果がある。この敵と戦うときは、状態異常を回復できるアイテムを持っておく必要がある。またフロア15では白の封印がかかっているうえに、この敵が4体も出現し、ここでストップを食らうと高い確率で倒されてしまう。事前に「時を止めないお札」を購入しておき、戦闘するときはアクティブアイテム枠に装備しておくように。

こちらからの攻撃は、敵の両手による連続攻撃の終了時をねらって攻撃する。スキはあまり大きくないので、振りの早い剣もしくはレンチで攻撃しよう。



←炎による遠距離攻撃は、ガードしてもダメージを受けるので、すばやく接近戦に持ち込もう。



→レッドドラゴンの弱点属性は冷気、粉砕、うろこ斬り。これらの数値が高い武器で攻撃しよう。

フロアデータ

火山地帯での戦闘となるので、冷気が弱点という敵が大半をしめている。したがって武器ステータスの冷気を上げておくといい。戦闘では小山や地面の亀裂に敵を引っかけることができるので、強敵とはこれらの場所を利用して戦おう。

また、ダメージを与えにくいソニックボマーハイや強敵のレッドドラゴンなども複数出現するので、ライドポッドのパワーアップも行っておこう。



←強敵とライドポッドで戦闘することが多々あるので、パワーアップさせておこう。

フロア 1 グリフォン軍との戦い

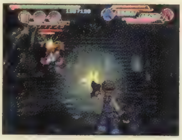
出現モンスター
- スナイパーウルフ … ×6
- ステックジョー …… ×6
- グリフォン軍兵士 … ×10

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07:10
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム
1. グレードアップの粉×1
2. 炎の魔石×3
3. 毒消しドリンク×2

スティックジョーを警戒しよう

魔法の攻撃モーションがわかりくく、射出までの速度が速いスティックジョーが非常にやっかい。スティックジョーと戦うときにそのほかの敵が付近にいる場合は、乱戦を避けるために銃や魔法で1体ずつ敵をおびき寄せよう。近距離戦では敵の攻撃をガードしてから反撃すれば安全に倒せる。



フロア 2 ガンドールの風

出現モンスター
- W・ガンドロン …… ×6
- グリフォン軍兵士 … ×6
- T・ガンドロン …… ×6
- スチームトーレ …… ×2

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07:10
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 宝箱のカギ×5
2. ギフトカプセル×3
3. ペンキ(あか)×10

吸収魔法剣の属性を最大限に活用

W・ガンドロンからの吸収できる魔法は、強敵のスチームトーレの弱点となる稲妻属性なので非常に有効だ。したがってスチームトーレを発見したら、戦う前にW・ガンドロンを探して魔法を吸収してからいどもう。この敵に対して攻撃力が心許ない場合は、吸収→攻撃を繰り返して倒すのも手。



フロア 3 山のチビ竜たち

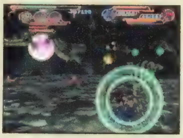
出現モンスター
- C・ガンドロン …… ×4
- H・ガンドロン …… ×4
- ステックジョー…… ×4
- W・ガンドロン…… ×4
- T・ガンドロン …… ×4

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07:30
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. グレードアップの粉×1
2. ボムナッツ×3
3. とろりんチーズ×2

レンチをメインに戦え

4種類のガンドロンが出現するので、モニカの吸収魔法剣を活用しやすいフロア。ただし複数の敵を同時に相手にする場合はその余裕がないはず。その場合はユリスのレンチで攻撃しよう。レンチは4種のガンドロンの共通弱点となるので、乱戦ではユリスのほうが断然に有利となる。



フロア4 スチームギョーン 封

出現モンスター

■スナイパーウルフ… ×6	■スチームギョーン… ×6
■グリフォン軍兵士… ×2	■ミミック ………… ×2
■暴れトッシーン…… ×6	

メダル条件

■せん滅リミットタイム 07：15

■スフィーダ制覇

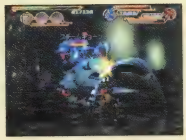
■「モニカの魔法」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶復活の粉×1
❷ときめきチェリー×3
❸毒リンゴ×1

冷気属性の攻撃を

このフロアでは剣が弱点の敵が多いのだが、青の封印がかかっているためモニカにチェンジできない。ただし、スナイパーウルフ以外には冷気が有効なので、冷気属性が上がっている武器を所持していると楽に戦うことができる。冷気属性が低い場合はガード後の攻撃で手堅く戦うといい。



フロア5 出現！ 山の暴れん坊

出現モンスター

■スナイパーウルフ… ×6	■スチームトーレ…… ×2
■グリフォン軍兵士… ×6	
■バーガー ………… ×1	

メダル条件

■せん滅リミットタイム 07：12

■スフィーダ制覇

■「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶盗むコイン×1
❷聖なる魔石×3
❸火のエレメント×10

フロア6 赤いイワノフ

出現モンスター

■ステックジョー …… ×4	■マグマノフ………… ×1
■暴れトッシーン …… ×6	■ミミック…………… ×4
■スチームギョーン … ×4	

メダル条件

■ぜんめつリミットタイム 07：02

■スフィーダ制覇

■「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶ルビー×1
❷冷気の魔石×2
❸ペンキ(ピンク)×15

フロア7 危険地帯

出現モンスター

■W・ガンドロン …… ×4	■バーガー ………… ×1
■グリフォン軍兵士… ×6	■ボンバーヘッド …… ×2
■T・ガンドロン …… ×4	

メダル条件

■せん滅リミットタイム 07：40

■スフィーダ制覇

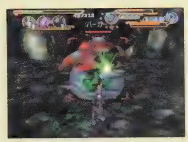
■「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶マイティーヒール×2
❷ごくじょうチキン×2
❸メドゥーサの涙×3

バーガーとは1体ずつ戦う

バーガーのジャンプからの攻撃や、液体状の物を噴射する攻撃は、ガードしてもわずかだがダメージを受けてしまう。しかも後者はヒット、ガードに関わらず、のどカラカラの状態になる場合もある。したがってこの敵は乱戦にならないよう、広い場所に連れていって1体ずつ戦いにのぞもう。



フロア8 火の山の秘密

出現モンスター

■マグマノフ………… ×6	■F・ガンドロン …… ×1
■ミミック…………… ×4	
■スチームトーレ…… ×2	

メダル条件

■せん滅リミットタイム 07：00

■スフィーダ制覇

■「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶アメジスト×1
❷メドゥーサの涙×3
❸とろりんチーズ×2

粉砕力の高いハンマー系のレンチを使おう

粉砕が弱点となるマグマノフとミミックが主流となるフロアなので、粉砕力が高いハンマー系のレンチが有効。これらの敵は攻撃をガードしてから反撃する戦法で安全に倒せる。

ちなみに、ここではミミックが4体も出現するので、宝箱を開けるときは付近の敵を一掃してから行うように。



フロア 9 デストラップ

出現モンスター

- ステックジョー …… ×4
- グリフォン軍兵士 … ×6
- 暴れトッシーン …… ×6
- スチームギョーン … ×6
- キングミミック …… ×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08：15
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. トパーズ×1
2. ときめきチェリー×3
3. 毒リンゴ×1

フロア 10 決死の八合目

出現モンスター

- C・ガンドロン …… ×6
- スナイパーウルフ ×2
- バーガー ………… ×2
- ボンバーヘッド … ×6
- F・ガンドロン …… ×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：10
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×2
2. 聖水×5
3. とろりんチーズ×1

フロア 11 うっとうしいやつら

出現モンスター

- グリフォン軍兵士 … ×6
- ミミック …………… ×4
- スチームトーレ …… ×4
- キングミミック …… ×1

メダル条件

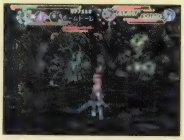
- せん滅リミットタイム 07：01
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 鉄壁のコイン×1
2. ネバネバピーチ×6
3. とんがりマロン×3

近距離戦に持ち込もう

このフロアのすべての敵は遠距離攻撃を持たない。つまり近距離戦に持ち込んで攻撃をガードしてから反撃すれば楽に倒せるのだ。ただしスチームトーレと戦う場合は、スチームコトーレを出されないように背後から接近する。気づかれた場合はいったん離れてしきり直すことが大事だ。



フロア 12 ガンドール火山 頂上



デスアーク

デスアークデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	[illegible]
6500	0	6	30	0
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	0	0

攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	ピ	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0	0	0	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	ピン	アイ	[illegible]	[illegible]
100	100	100	0	0	0	20

属性効果

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

ライドポッドで遠距離攻撃

ストーリーの進行上モニカが参加できない状態で空中に浮かぶデスアークと戦うことになる。ユリスでは敵の砲撃をかわしながら攻撃することは困難なので、ここではライドポッドでの戦闘がもっとも好ましい。

ライドポッドに準備しておきたい装備は、「コアⅢ」以上のコアとローラーフット以上の機動力を持つフットパーツ。武器は第四章のジオラマ100%でもらった「ペズキャノン」を使用するといい。これだけの装備が整っていれば、右か左に移動し続けながら攻撃ボタンを連打しているだけでデスアークを倒すことができる。



←横移動をしつつペズキャノンで攻撃。行き止まりではすばやく切り返そう。



➡もしものことがあるので、「ライドポッド燃料」は必ず所持しておきたい。

フロア13 炎の道をゆく

出現モンスター

- 溶岩コウモリ …… ×6
- キマイラ ………… ×2
- レイヴゴーレム … ×6
- アレクサンダー … ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：40
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 復活の粉×2
2. 炎の魔石×3
3. ガラスのもと×10

キマイラはこつこつと

強敵はキマイラとレイヴゴーレムの2種類。レイヴゴーレムは粉砕が有効なのでレンチで戦おう。キマイラは剣に弱いのだが、この時点ではモニカの剣を活かして戦うことができない。したがって効率よく戦うことはできないので、ガードをメインにして戦い、こつこつとダメージを与えよう。



フロア14 爆炎のアンデッド

出現モンスター

- ミミック ………… ×2
- 溶岩ランナー …… ×6
- ソニックボマーハイ ×4
- ガシャス ………… ×2
- キングミミック …… ×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：52
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×2
2. 稲妻の魔石×3
3. ガッシリ石×10

溶岩ランナーは安全な場所で

攻撃と防御がともに優れるソニックボマーハイとガシャスが出現するなかに、正面からダメージを与えにくい溶岩ランナーが出現するやっかいなフロア。敵が数体いるなかに溶岩ランナーがいる場合はあらかじめ安全な場所を探しておき、そこまで引き連れていって1体ずつ倒そう。



フロア15 ファイヤードラゴン 封

出現モンスター

- 溶岩コウモリ …… ×4
- ボンバーヘッド … ×4
- キマイラ ………… ×4
- F・ガンドロン …… ×4
- レッドドラゴン …… ×5

メダル条件

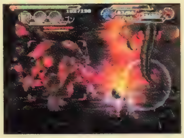
- せん滅リミットタイム 07：06
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. 鉄壁のコイン×1
2. 風の魔石×3
3. ごつごつ岩×10

F・ガンドロンから倒そう

つねに1体ずつと戦える状態ならば、ガードしてもダメージを受けるレッドドラゴンの遠距離攻撃だけを注意すればいい。しかし乱戦になった場合は、F・ガンドロンの遠距離攻撃がやっかい。他の敵と戦闘をしている最中、付近にこの敵がいる場合は、先にF・ガンドロンを倒すようにしよう。



フロア16 宝箱危険ゾーン

出現モンスター

- 溶岩コウモリ …… ×4
- ミミック ………… ×8
- アレクサンダー … ×4
- ガシャス ………… ×4
- キングミミック … ×4

メダル条件

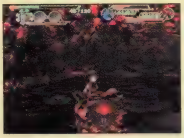
- せん滅リミットタイム 08：00
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. サファイア×1
2. ボムナッツ×3
3. とろりんチーズ×2

宝箱は敵を倒してから開けろ

ミミックが8体、キングミミックが4体と宝箱の大半がミミック系の敵となる極悪なフロア。したがって、付近に敵がいる状態で宝箱を開いてしまうと乱戦は必至。まずは、フロアにいるモンスターをせん滅しておき、ミミックが出現しても1体ずつ戦える状況を作ってから宝箱を開けるように。



フロア 17 炎の川に続く道

出現モンスター

- 溶岩コウモリ ……×6
- ソニックボマーハイ …×6
- ガシャス …………×6
- レッドドラゴン ……×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07:10
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. トルコ石×1
2. ときめきチェリー×3
3. 毒リンゴ×1

ライドポッドで戦え

ここでは強敵のソニックボマーハイ、ガシャス、レッドドラゴンが6体ずつ出現する。だがこれらの敵は、ライドポッドにローラフット以上の機動力と武器にサムライアームがあれば、一発攻撃して逃げる行動を繰り返すだけで簡単に倒せる。これらの装備はすべてスターブルから購入できる。



フロア 18 ガンドール火山 火口



モンスターギルトーニ

ギルトーニデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
2200	0	68	28	0
ガード	**剣回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	グ	魔	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	**ロ遠**	**ロ魔**	**モン**	**アイ**	**特耐**	**魔石**
100	100	100	100	50	0	20

属性効果

炎	冷	雷	風
0	0	0	0
粉	**迷**	**ケ**	**う**
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

モンスターギルトーニデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
3200	0	81	31	0
ガード	**剣回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
10	3	3	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	グ	魔	ロ打
100	100	50	50	50	80	100
ロ斬	**ロ遠**	**ロ魔**	**モン**	**アイ**	**特耐**	**魔石**
100	100	100	100	50	0	20

属性効果

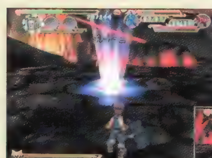
炎	冷	雷	風
0	150	0	0
粉	**迷**	**ケ**	**う**
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

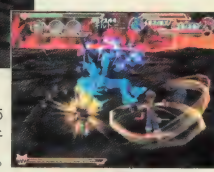
毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

ため攻撃を当て続けよう

ギルトーニはため攻撃を当て続けるだけで簡単に倒せる。したがって、ガードし続けて敵の攻撃終了時のスキを待ち、すばやくため攻撃を繰り出そう。一度当ててしまえば、あとはギルトーニが起き上がりジャンプで着地したところに合わせてため攻撃を出せばいい。これを繰り返せば、ノーダメージで勝つことができる。



←遠距離攻撃はバック転で避けるよりダメージ覚悟でガードしたほうが無難。



→剣による2連続攻撃のあとがため攻撃を繰り出すチャンス。すばやくためよう。

溶岩がきれたときをねらえ！

モンスターギルトーニは身体に蓄積した溶岩を使用して攻撃をしてくるため、使い切ると身体から赤い色が抜ける。このときはまれにしか攻撃してこないので、接近してガンガンダメージを与えよう。溶岩が蓄積されているときは無理に攻撃するとダメージを受ける可能性が高いので、攻撃の回避に専念するように。



←上を向いて炎を吐き出す攻撃は、機動力の高いライドポッドで回避しよう。



→モンスターギルトーニが溶岩内にいるときは遠距離攻撃の回避に専念しよう。

第六章

二つの時代、重なるとき

大変なことになってしまった
アトラミリアの力を使ったグリフォンはいっそう強大になり
城ごと僕たちの時代に現れたんだ
僕らが対抗するには
未来にある要塞バズノスを
この時代に運んでくるしかない
でも、
いったいどうすれば？



マップ紹介&フローチャート

第六章ではついにアイテム屋で「ファイナルボム」の販売がスタートする。威力が絶大な爆弾系最強のアイテムなので、きびしい戦闘が待つフロアへ行く前に購入しにこよう。

現在 パームブリンクス 未来



※1 章によって価格が変わる
※2 一度しか買えない

ショップデータ

教会

アイテム名	ギルダ
毒消しドリンク	40
聖水	40
石けん	40
メドゥーサの涙	80

ポリーズベーカリー

アイテム名	ギルダ
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

武器屋

アイテム名	ギルダ
バトルレンチ	200
ドリルレンチ	350
粉砕レンチ	600
亀の甲羅	300
びしゃもんハンド	500
クラシックショット	150
バゼラード	250
グラディウス	300
シャムシール	600
黄金のリング	350
イバラのうでわ	820
リペアの粉	130 ※1
ガンリペア	230 ※1
リングリペア	230 ※1

アイテム屋

アイテム名	ギルダ
火薬	20
鉄クズ	10
銅のかたまり	50
ぶあつい皮	50
毒消しドリンク	40
ばくだん	200
爆弾・改	1000
ファイナルボム	3600
リペアの粉	130 ※1
ガンリペア	230 ※1
ライドポッド燃料	2000
モンスターメモ	1000 ※2
スクープメモ	50 ※2
しちりん	300 ※2
封印解除の巻物	1500

フローチャート

「星のカギ」を入手することによって、七色蝶の森、ステラ渓谷、潮騒の洞窟、ガンドール火山の各章では行くことができなかった星のコースに進めるようになる。各地の最終フロアには光の宝珠ラピスが4つあり、これをすべて集めるとグリフォン大帝に対抗できるパズノスを現代に連れてくることができるのだ。

月花宮殿停車場

月花宮殿エントランス

???とバトル

一万年前を探索する前に

スクープ!

未来と現代を自由に行き来できる「イクシオン」がスクープの対象だ。「星のカギ」を入手したら、一万年前の世界の探索に出かける前に、イクシオンを撮影しておこう。ちなみに、撮影は列車のどの部分でもかまわない。

???と白熱のバトル

月花宮殿エントランスに入ると、人々を恐怖のどん底におとしいれている、グリフォン大帝とついに対面する。しかし、グリフォン大帝という名前は人々が勝手につけたものであり、本当の名前は明らかにされないのだ。

エントランスではムービーイベントが終了すると???との戦闘になる。この敵は複数のバラによる遠距離攻撃と、接近してからの回転攻撃をしてくる。接近攻撃をガードせずに避けてから攻撃すれば簡単に倒すことができる。



←バラの遠距離攻撃は横移動をし続ければ、すべて避けることが可能だ。



→敵の回転攻撃はモーションが長いので、見てからでも十分に避けられる。



???データ

HP	[illegible]	攻撃力	防御力	[illegible]
7800	0	118	22	1
ガード	[illegible]	[illegible]	ABS	ギルダ
15	30	65	0	0

攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
100	100	40	100	100	20	10
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
10	10	10	10	0	0	20

属性効果

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0	0	0	0	0

特殊攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
無効	無効	無効	無効

今世紀最大のスクープショット!

スクープ!

戦闘中に???を撮影すると、「グリフォンの素顔」がスクープできるぞ。???はやはり……!?

???は動きが激しく、またワープも使用する。したがって戦闘が激しくなってからの撮影は困難を極める。戦闘開始直後のおだやかな間にすばやく激写しよう。ここで撮らないと、その後は二度と撮影できないので注意。

カザロフストーン

星のカギをもらう

「星のカギ」は、カザロフストーンヘンジのイベントで自動的に入手する。

七色蝶の森

「[illegible]」から星のカギコースへ

「大地に眠りし宝珠の間」へ

BOSS P.135へ

ステラ渓谷

「呪いの面」から星のカギコースへ

「風に守られし宝珠の間」へ

BOSS P.136へ

4つのエリアを駆けめぐれ

カザロフストーンで入手する星のカギは、七色蝶の森、ステラ渓谷、潮騒の洞窟、ガンドール火山の4カ所で、今まで進むことができなかったフロアを突破するためのもの。各所にはボスが待ち構えているので心してかかろう。



←「星のカギ」を使うことによって星の封印を解き、先のフロアへと進めるのだ。

遺跡の中央を激写

スクープ!

イベントが終了するとイクシオンの付近までもどされるのだが、いったんカザロフストーンヘンジの場所にもどろう。なぜなら、中央の祭壇はスクープネタになるからだ。次の章になるとこの場所は消滅するので忘れずに。



←カザロフストーンヘンジ中央の祭壇を撮影すると、「時の祭壇」をスクープ。

4カ所の祭壇を写そう

スクープ!

「星のカギ」によって進むことができる4カ所の最終フロアには、すべてスクープネタが転がっている。各所の最終フロアには必ずボスが待ち構えているので、安全に撮影したいのなら、戦闘が終了してから行うといいだろう。



←祭壇のスクープはラピスの入手の有無には関係ないので、いつでも撮れる。

潮騒の洞窟

「さすらいのビリー」から星のカギコースへ

「海に眠りし宝珠の間」へ

BOSS → P.137へ

ガンドール火山

「スチームギョーン」から星のカギコースへ

「炎につつまれし宝珠の間」へ

BOSS → P.138へ

カザロフストーンヘンジ

オズモンドに話しかける

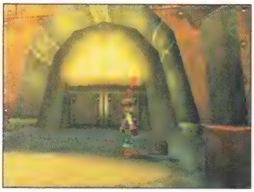
月花宮殿停車場

月花宮殿庭園

第七章へ

未来マップのつづらを入手しよう

星のコースに進み、新たなフロアをクリアしたことによって、ジュラクモール、ステラ・ポト、ルナ研、ガンドラダ大工房の各所に、新しいつづらが出現している。各章の未来マップを参考にすべてのつづらを手に入れよう。



←つづらは第六章を終えてからいっぺんに回ると、何度も足を運ばないですむ。

ラピスを祭壇へはめ込む

集めた4つのラピスは、カザロフストーンヘンジの石碑にはめ込む。はめ込むラピスは、石碑と同色のものを選択しよう。ちなみにラピスの所持による特典はないので、面倒ならラピスを全部集めてから一気にはめ込んでもいい。

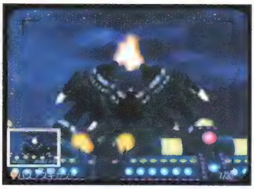


←はめ込むときは石碑の前へ行って◎ボタンを押し、同色のラピスを選択。

合体！ パズノスギガント!!

スクープ！

グリフォン大帝に対抗できる巨大兵器「パズノスギガント」は、もちろん大スクープだ。カザロフストーンヘンジ側から見て、イクシオンの奥にその勇姿が見られる。イクシオンに近づきすぎず、少し離れて撮影しよう。



←第八章になるとパズノスギガントは撮影できなくなるので、早めに撮ろう。

ダンジョン攻略

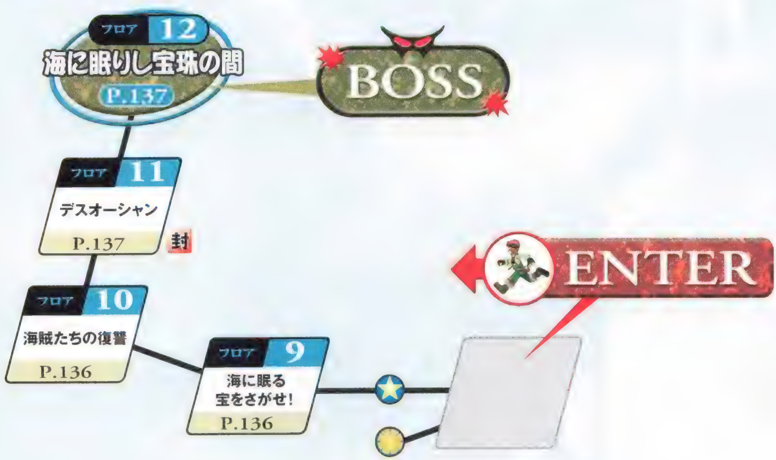
七色蝶の森・ステラ渓谷 潮騒の洞窟・ガンドール火山

第二～五章で回ったフロアの分岐点で星のカギを使用して4つのラピスを入手する。ここでは4カ所とも、行き止まりのフロアにボスが待ち受けており、ラピスの祭壇を守っているのだ。

七色蝶の森



潮騒の洞窟



ステラ渓谷



ガンドール火山



出現モンスター

4カ所のダンジョンの敵と戦うことになるので、この章では、モンスターの弱点属性に共通点は見あたらない。強いて共通点をあげるとしたら、大半の敵がユリスの銃が効きくいというマイナス点だけだ。したがって強敵と遭遇した場合は、下のモンスターデータを見て、弱点や効く武器を調べるようにしよう。

なお、「星のカギ」を使うフロアと進んだ先とでは、敵の強さが大きく異なる。気を引き締めていこう。



←ソニックボマーメタルやアーサーなど、各ダンジョンにはかならず強敵が存在する。

モンスターデータ

	モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
七色蝶の森	ドローネ	200	炎・退	グ	ー	ー	ー	ー
	スピリットヒューン	560	雷	ー	銃・グ	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
	ズッキィー	580	冷・雷	ー	ー	イモダンゴ	ー	ー
	のろいのバラ	590	炎・風	剣	レ	石けん	ー	森のしずく
	シルフ	600	雷	銃・魔	レ	ときめきチェリー	ー	光のエレメント
	ミミック	650	炎・粉	ビ	銃	ー	ー	ー
	マッドトーレ	700	炎・退	グ	銃・ビ・魔	毒リンゴ	炎のクリスタル	ゴロゴロ丸太
	キングミミック	730	炎・粉	ビ	銃・グ	ー	ー	ー
ステラ渓谷	ホットポックル	550	冷・風	ー	ー	ふんわりパン	風のクリスタル	ー
	マミー	560	炎・退	ビ	ー	石	退魔のクリスタル	ー
	スピリットビリー	580	風	ー	銃・グ	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント
	スピリットプヨン	590	雷	ー	銃・グ	石けん	守りのクリスタル	水のエレメント
	バラーラ	600	冷	剣	銃	トゲッチ	風のクリスタル	森のしずく
	ミミック	650	雷・粉	ビ	銃	ー	ー	ー
	鉄仮面	700	雷・粉	ー	剣・銃・グ・ビ	イモダンゴ	ー	ー
	スリーバー	730	雷・ケ	ー	ビ	プチフィッシュ	守りのクリスタル	ー
	ブルーモ	780	炎・ケ	剣	銃・グ・魔	とろりんチーズ	力のクリスタル	ガッシリ石
	キングミミック	800	雷・粉	ビ	銃・グ	ー	ー	ー
潮騒の洞窟	アーケラス	550	冷・粉	レ・グ	剣・銃・ビ・魔	石	守りのクリスタル	水のエレメント
	パイレーツゾンビ	560	炎・雷・退	剣	銃・魔	トゲッチ	退魔のクリスタル	ー
	クロヒゲ	580	炎・退	剣	銃・魔	プチフィッシュ	冷気のクリスタル	ー
	スターガメロン	590	冷・粉	レ・グ	剣・銃・ビ・魔	まったりバナナ	稲妻のクリスタル	水のエレメント
	コーラルドック	600	雷・粉	レ	剣・銃・ビ	ときめきチェリー	粉砕のクリスタル	ー
	ミミック	800	粉	ビ	銃	ー	ー	ー
	ファットナーガ	700	炎・う	ー	グ・ビ・魔	イモダンゴ	稲妻のクリスタル	意外と丈夫な布
	パイレーツアイ	730	雷・粉	ー	剣・銃・ビ	ガンリペア	力のクリスタル	鉄クズ
	ソニックボマーメタル	850	雷・粉	ー	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	守りのクリスタル	銅のかたまり
	キングミミック	800	粉	ビ	銃・グ	ー	ー	ー
ガンドール火山	3尺玉	555	炎・雷	ー	銃	ばくだん	炎のクリスタル	火薬
	レッドフォックス	550	冷・ケ	剣・銃	ー	狩人のクリスタル	ー	火薬
	リビングアーマー	560	粉	レ	剣・銃・ビ	石	粉砕のクリスタル	ガッシリ石
	ヒートウエアー	580	冷・風・退	レ	銃・魔	ミノン	炎のクリスタル	火のエレメント
	ミミック	650	冷・粉	ビ	銃	ー	ー	ー
	スピリットボウ	600	冷	ー	銃・グ	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント
	スピリットサム	600	炎	ー	銃・グ	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント
	フレイムネイル	700	冷・退	レ	銃・グ・ビ・魔	爆弾・改	ー	正体不明の骨
	ローリングロックス	730	粉	ー	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	稲妻のクリスタル	鉄クズ
	アーサー	780	雷・粉	ー	剣・銃・ビ	エスケープの粉	ー	ー
	キングミミック	800	冷・粉	ビ	銃・グ	ー	ー	ー

PICK UP のろいのバラ

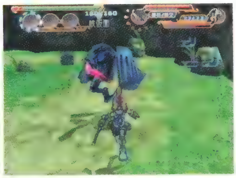
七色蝶の森に出現するのろいのバラは、遠距離攻撃がやっかい。なぜなら防御してもダメージを受けるうえ、毒になる可能性があるからだ。したがって戦闘は遠距離攻撃を受けないようにして接近し、一気にたたみかける。剣による攻撃が効きやすいので、モニカで戦うといいだろう。



←攻撃するときのタイミングは、敵の2連続攻撃が終了した直後に行おう。

PICK UP 鉄仮面

2回連続で攻撃してくる近距離攻撃はガードしてもダメージを受けるので、遠距離で戦いたい。この敵の遠距離攻撃はモニカの剣で吸収できるので、吸収魔法剣で戦うといい。吸収ゲージを5以上にして使用すると、たいていは2発で倒せる。一定距離をたもって魔法の吸収に専念しよう。



←接近されたらいったんロックオンを解除し、ダッシュし続けて距離を離す。

PICK UP パイレーツアイ

パイレーツアイは背後に回り込めさえすれば、一方的に攻撃することができる。しかし、ビームと大砲の2種類の遠距離攻撃を持っているので、接近するときは砲塔の方向に注意しよう。また、大砲の弾はすぐに爆発せず、持ち上げて投げ返すこともできるが、連射される場合があるので危険だ。



←背後に回り込んだら、正面を向かれないように移動しながら攻撃しよう。

PICK UP ローリングロックス

げきりん値がわずか3しかないものの、攻撃はすべてガードすれば防ぐことができる。したがってガードをしっかり固め、敵の攻撃終了時のスキに攻撃すれば、仮にげきりん状態になったとしてもノーダメージで倒すことが可能だ。ちなみに攻撃は、弱点となる粉砕が高い武器で行うといい。



←敵の攻撃間隔を覚え、スキがあるときのみ攻撃。あとはガードし続けよう。

PICK UP アーサー

近距離、遠距離ともに、すべての攻撃がガードしていてもダメージを受ける。なおかつ、敵の攻撃をガードし続けていると、ときおりガードを無視してモロにダメージを受けることがある。ただ、幸いなことにアーサーの攻撃は遠距離を除いてすべて単発。したがってバック転をすれば、ノーダメージで敵の攻撃を避けることができる。ただし、遠距離攻撃は複数の弾を発射してくるので、すべては避けられない。この攻撃は多少のダメージを覚悟してガードし続けよう。

こちらからの攻撃は、敵の攻撃をバック転で避けてから行う。その際はスキが大きい右手の攻撃のあとにしよう。また、アーサーはときおり挑発ポーズをとる。このときは無防備なので攻撃のチャンスだ。



←遠距離攻撃はガードしてもダメージを受けるが、その数値は微々たるもの。がまんしよう。



→バック転に自信があれば、アーサーが挑発ポーズをとるまで、避け続ける戦法をとってもいい。

フロアデータ

第六章ではすでに第二～五章で足を踏み入れた、七色蝶の森、ステラ渓谷、潮騒の洞窟、ガンドール火山を回ることになる。したがって、地形などに引っかけて敵を倒すなどの戦法は、そのまま使用することが可能だ。なお、ここでは第二章～五章の順番でフロアを攻略しているが、目的は4つのスピラの入手にある。したがってすべてのスピラが入手できればいいので、回る順番は好みで選んでもかまわない。



←4つのエリアに存在する「星のカギ」で進めるフロアへ行き、新ルートへと突入しよう。

フロア1 大地に眠る宝珠

出現モンスター
- スピリットヒューン …×6
- ミミック ……×2
- ズッキィー ……×6
- のろいのバラ ……×6

メダル条件
- ぜんめつリミットタイム 04：20
- 釣る魚の条件 54cm以上
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム
1. ギフトカプセル×3
2. 炎のクリスタル×3
3. 粉砕のクリスタル×1

すばやく近距離戦に持ち込め！

このフロアでは、ミミック以外のすべての敵が遠距離攻撃をしかけてくる。しかも、のろいのバラの遠距離攻撃はガードしてもダメージを受け、なおかつ毒状態にされる危険性もある。したがって、ここではロックオンをしないですばやく敵に接近し、近距離戦に持ち込んでから戦おう。



フロア2 レアここにあり！

出現モンスター
- ズッキィー ……×6
- シルフ ……×6
- マッドトーレ ……×4

メダル条件
- せん滅リミットタイム 04：40
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」でクリアせよ

スフィーダアイテム
1. グレードアップの粉×2
2. 稲妻のクリスタル×3
3. 守りのクリスタル×1

シルフの追撃に注意

機動力に優れるシルフに発見されてしまうと、しばらく追撃されてしまうのでやっかい。シルフの追撃に気づかずに、マッドトーレやズッキィーなどの遠距離攻撃を持つ敵と交戦してしまうと非常に危険だ。したがって、シルフを発見したら、1体ずつ戦える状態にして優先的に倒していこう。



フロア3 木が怖い

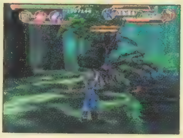
出現モンスター
- ミミック ……×4
- キングミミック ……×1
- マッドトーレ ……×6

メダル条件
- せん滅リミットタイム 04：00
- 釣る魚の条件 66cm以上
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. ファイナルボム×3
2. 退魔のクリスタル×3
3. 力のクリスタル×1

つねに岩を持ち歩こう

最初から出現しているのはマッドトーレ6体のみというフロア。マッドトーレは岩で気絶させれば楽に倒すことができるので、移動するときはつねに岩を持ち上げておくといい。ちなみに宝箱にはミミックが4体、キングミミックが1体ひそんでいるので、出現することを念頭において開けよう。



フロア 4 大地に眠りし宝珠の間



トレントス

トレントスデータ

HP	[illegible]	攻撃力	防御力	[illegible]
1400	10	78	60	1
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	140	123

攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	ビ	フ	[illegible]	ロ打
100	120	100	100	150	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	30	5	20

属性効果

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
200	0	50	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

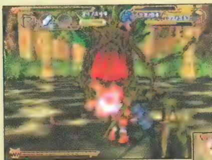
特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

ガードを固めて接近戦で勝負しろ!

トレントスと戦闘することで一番大事なことは、戦闘が開始したら敵めがけて一直線に移動することにある。なぜなら、遠距離時のトレントスは複数のコトレンを出現させるからだ。コトレンは機動力が高く、自爆による攻撃で、のどカラカラ状態になる場合もある。したがってトレントス戦では、コトレンを出されないようにすばやく近距離戦に持ち込む必要がある。

近距離戦でのトレントスは攻撃が単調なので、しっかりとガードをすればダメージを受けない。よって、敵の攻撃をしのいでから反撃すれば簡単に倒せる。



⬅トレントスの近距離攻撃は単調ではあるが、受けると毒を受ける場合がある。



➡コトレンに追われてしまった場合は、ひたすら逃げ回って自爆するのを待とう。

フロア 5 風の宝珠をもとめて

出現モンスター

- ホットポックル …×4
- スピリットビリー …×4
- スピリットプヨン …×4
- パラーラ …………×12

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08：05
- スフィーダ制覇
- 「モニカの魔法」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. オパール×1
2. 宝箱のカギ×2
3. 呪われないお札×3

フロア 6 谷に住む魔性

出現モンスター

- マミー …………×6
- パラーラ …………×6
- ミミック …………×4
- 鉄仮面 …………×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08：15
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. ときめきチェリー×3
3. 毒消しドリンク×3

フロア 7 谷のつわものたち 封

出現モンスター

- 鉄仮面 …………×6
- スリーパー ………×6
- ブルーモ …………×6
- キングミミック …×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：50
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 復活の粉×2
2. 風の魔石×2
3. ふんわりパン×2

スリーパーを優先的に倒そう

スリーパーはガードしてもダメージを受ける攻撃をもち、なおかつ付近のモンスターのHPを回復する。したがって、複数のモンスターがいる場所で戦闘する場合は、先にスリーパーから倒して長期戦になるのを防ごう。また鉄仮面もガードしてもダメージを受ける攻撃を持っているので注意。



フロア 8 風に守られし宝珠の間



ラピスガーター

ラピスガーターデータ

HP	[illegible]	攻撃力	防御力	硬さ
1600	10	120	60	2
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	146	147

攻撃耐性

ソ	[illegible]	[illegible]	ピ	ジ	[illegible]	ロ[illegible]
50	10	10	50	100	50	100
ロ[illegible]	ロ[illegible]	ロ[illegible]	モン	アイ	[illegible]	[illegible]
100	100	100	50	30	5	20

属性効果

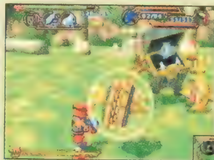
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	100	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
100	0	0	0

特殊攻撃耐性

[illegible]	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

ライドポッドで逃げながら攻撃

すべての攻撃が、ガードしてもダメージを受けてしまう強敵。しかも攻撃力が高いので、攻撃を2回連続で受けてしまうと倒される可能性が非常に高い。したがってここでは移動しながらの攻撃が得意なライドポッドで戦うのがベストとなる。ライドポッドには足にローラーフットやプロペラレッグなどの方向転換しやすいものを装備させ、武器はビームやミサイルなどの遠距離攻撃ができるものを用意しておこう。戦闘するときはラピスガーターをロックオンしておき、接近してくる敵から離れつつ攻撃すれば簡単に倒せる。



←ユリスやモニカで戦闘すると、ガード時のダメージの蓄積が危険だ。



→攻撃が苦手な人はライドポッドで誘導性能が高いベズキャノンを使用しよう。

フロア 9 海に眠る宝をさがせ！

出現モンスター

- アーケラス………×4
- パイレーツゾンビ…×4
- クロヒゲ…………×4
- スターガメロン……×4
- ミミック……………×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：40
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 復活の粉×2
2. 宝箱のカギ×3
3. 石化しないお札×3

アーケラスの突進攻撃に注意

特にやっかいとなるモンスターはいないので、敵の攻撃をガードしてから反撃する方法で戦えば難なくクリアできるフロア。ただしアーケラスが付近にいると画面外から転がる攻撃で突進してくる恐れがある。したがって、マップ表示はつねにオンにしておき、敵のマーカー表示に気を配ろう。



フロア 10 海賊たちの復讐

出現モンスター

- クロヒゲ…………×6
- コーラルドック……×6
- ファットナーガ……×6
- パイレーツアイ……×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 05：55
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. 宝箱のカギ×5
2. 冷気の魔石×3
3. 石けん×5

ファットナーガの石化攻撃だけは避けたい

クロヒゲ、コーラルドック、パイレーツアイと移動がすばやい敵のなかに、石化攻撃をしてくるファットナーガが出現する。敵が複数いるところで石化攻撃を受けてしまうと倒されることは必至なので、乱戦になりそうな場合は銃や魔法でファットナーガだけを連れてきて、1体ずつ倒そう。



フロア 11 デスオーシャン 封

出現モンスター

- アーケラス ……… ×4
- ファットナーガ …… ×4
- パイレーツアイ …… ×4
- ソニックボマーメタル… ×4
- キングミミック…… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：14
- スフィーダ制覇
- 「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. 毒消しドリンク×3
3. 宝箱のカギ×1

稲妻の魔石を使おう

赤の封印がかけられているうえに強敵のソニックボマーメタルが4体も出現する。モニカでせん滅をめざすなら「稲妻の魔石」や「爆弾・改」、などの使用が好ましい。ただし爆弾系は高価なので、ここは稲妻の魔石を使うのもいい。稲妻の魔石は、潮騒の洞窟にいるエレメントビリーで稼ごう。



フロア 12 海に眠りし宝珠の間



シードラゴン

シードラゴンデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
1800	10	115	60	3
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	156	68

攻撃耐性

レ	銃	[illegible]	ビ	ク	[illegible]	ロ打
50	50	50	50	50	50	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	石
150	100	100	50	30	5	20

属性効果

炎	冷	雷	風
0	0	100	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	100

特殊攻撃耐性

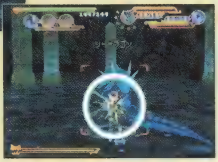
毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

敵が地面に潜ったら逃げろ！

接近状態ではリーチのある攻撃をしかけてくるものの、移動速度も遅いので特に恐れる必要はない。ただし、地面に潜ってから勢いよく宙に飛び上がる攻撃だけは別。この攻撃はガード不能で、受けてしまうとのどカラカラの状態になることもある。しかもこちらがいる場所をねらって攻撃してくるので、立ち止まっているとダメージは確実だ。これをかわすには、敵が地面に潜ったら一定方向にひたすら走り続ければいい。これさえ避けることができれば、あとは敵の攻撃をガードしてから反撃するだけで簡単に倒せる。



←敵の攻撃はすべてが単発。ガードと攻撃を交互に繰り返して戦おう。



→地面に潜ってからの攻撃を浴びると、のどカラカラになる場合もあるのだ。

フロア 13 炎の山に隠されしもの

出現モンスター

- レッドフォックス … ×6
- リビングアーマー… ×6
- ヒートウエアー…… ×6
- ミミック …………… ×1
- ローリングロックス … ×2

メダル条件

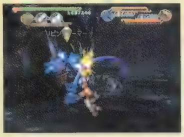
- せん滅リミットタイム 06：50
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. 金のノベ板×2
3. ネバネバピーチ×2

ユリスメインで戦おう

このフロアに出現するレッドフォックス以外のすべての敵は、レンチによる攻撃や粉砕が弱点となっている。したがってユリスのレンチをメインに使うと楽に戦える。レッドフォックスはユリスなら銃が、モニカならば剣が弱点属性となっているので、より多くのダメージを与えられる武器で戦おう。



フロア14 ばくだん温泉

出現モンスター

- 3尺玉 ……………… ×4
- ミミック ………… ×4
- スピリットボウ …… ×4
- スピリットサム …… ×4
- フレイムネイル … ×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07:05
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. マイティーヒール×2
2. ときめきチェリー×3
3. 石けん×3

おなじみの吸収魔法剣が効果的だ

スピリットボウとスピリットサムは対極の属性を持っているので、魔法を吸収したモンスターとは反属性の敵に吸収魔法剣を使用すると大ダメージを与えられる。双方とも4回以上魔法を吸収すれば、一撃で倒すことができるので活用していこう。なお、吸収魔法剣はそのほかの敵にも有効だ。



フロア15 狂った山

出現モンスター

- ヒートウエアー …… ×4
- フレイムネイル …… ×8
- ローリングロックス … ×4
- アーサー ……………… ×4
- キングミミック …… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06:55
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 富のコイン×1
2. 炎の魔石×3
3. 風の魔石×2

レンチをメインに戦え!

このフロアに出現する、ヒートウェアとフレイムネイルにはレンチが有効。そして残りの敵は粉砕が弱点属性となっている。したがって粉砕力の高いハンマー系のレンチがもっとも効果的。モニカでは剣の能力がかなり上がっていないとつらいフロアなので、ここまでにレンチの能力を上げておこう。



フロア16 炎につつまれし宝珠の間



インフェルノ

インフェルノデータ

HP	ひるみ力	攻撃力	防御力	硬さ
2000	10	98	64	1
ガード	近回避	遠回避	ABS	ギルダ
0	0	0	140	123

攻撃耐性

レ	突	斬	ピ	タ	爆	ロ打
100	100	50	100	100	150	100
ロ斬	ロ遠	ロ爆	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	30	5	20

属性効果

炎	冷	雷	風
0	150	0	0
粉	聖	[illegible]	[illegible]
0	50	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

連続攻撃をガードしてから反撃!

インフェルノは振り下ろした剣から地をはう炎の塊を発射する遠距離攻撃と、振り下ろす剣の攻撃をキャンセルしての連続技をメインに戦いをいどんでくる。すべて攻撃にのどカラカラ状態の効果があるので、ガードはしっかりとするように心がけよう。近距離戦では剣を振り下ろす攻撃に注意が必要。この技はキャンセルをかけて次の攻撃に入ることがあり、キャンセルのタイミングが一定ではない。敵の攻撃は3連続でストップするので、すべての行動を終えたあとに反撃すればダメージを受けずに倒すことができる。



←離遠距離でインフェルノが剣を振り上げたら遠距離攻撃のサイン。ガードしろ。

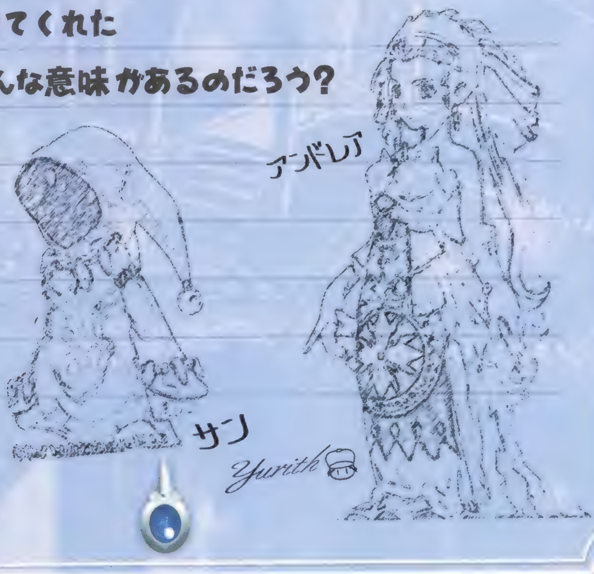


➡連続攻撃はインフェルノが剣を振り回しながら一周する攻撃で終了する。

第七章

花の宮殿

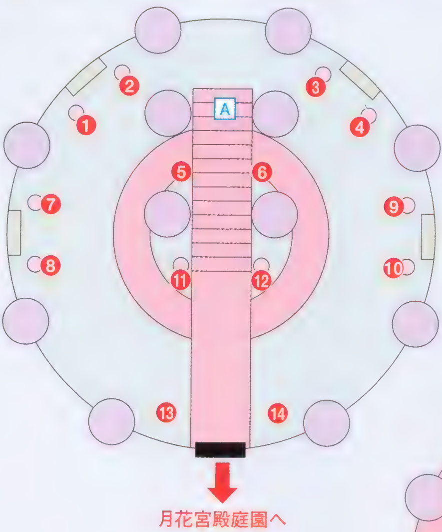
長かった冒険の旅もそろそろ終わりが近づいている
最後の対決のために
僕たちはグリフォンの待つ月花宮殿へ足を踏み入れた
ところが、その入口で僕たちの前に現れたのは
とてもきれいな女の人だったんだ
彼女はかつての美しかった
月花宮殿を見せてくれた
でもそれにはどんな意味があるのだろう？

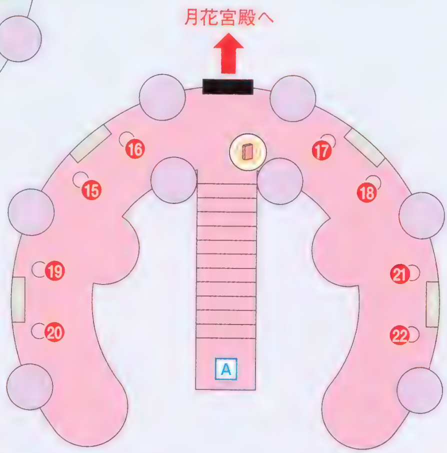


マップ紹介&フローチャート

グリフォン大帝の圧倒的な力によって現在に現れた月花宮殿。そのエントランスには栄華をきわめていた頃の庭園の絵画がかけられており、思い出が生きている……。

現在　月花宮殿エントランス　未来





つづらデータ

つづらの出現条件と入手できるアイテム

クリアするフロア	つづらの番号／中身	クリアするフロア	つづらの番号／中身	クリアするフロア	つづらの番号／中身
フロア1	⑬エデンの果実	フロア10	①魔女のパフェ	フロア20	⑮エデンの果実
フロア2	⑭ポテトパイ	フロア12	②ポテトパイ	フロア22	⑯ポテトパイ
フロア3	⑩エデンの果実	フロア13	㉒エデンの果実	フロア23	⑫エデンの果実
フロア5	⑨魔女のパフェ	フロア14	㉑魔女のパフェ	フロア24	⑪魔女のパフェ
フロア6	④エデンの果実	フロア15	⑱エデンの果実	フロア25	⑤ポテトパイ
フロア7	③ポテトパイ	フロア17	⑰ポテトパイ	フロア26	⑥魔女のパフェ
フロア8	⑧エデンの果実	フロア18	⑳エデンの果実		
フロア9	⑦魔女のパフェ	フロア19	⑲魔女のパフェ		

フローチャート

グリフォン大帝の起源点となる月花宮殿。ここではフロアを進むにつれ、月花宮殿城主のアンドレアとグリフォン大帝の過去が次々と明らかにされていく。また、真相をひも解くカギは月花宮殿庭園の復元にもある。全ジオストーンを入手してジオラマを完成させ、グリフォン大帝の秘密を暴くのだ。

月花宮殿庭園

月花宮殿エントランス

月花宮殿

- 「栽培園」へ
- 太陽の花を入手する
- 「アンドレアの部屋」へ
- 太陽の花を花瓶に活ける
- 「最後の戦い」までクリア

ジオラマポイント1 P.203

月花宮殿

- 「太陽の間」へ
- 問いかけに「サン」と答える

太陽の間では、グリフォン大帝からの問いかけがあり、正解しないと先に進めない。

BOSS P.176へ

第八章へ

つづらをこまめに回収しよう

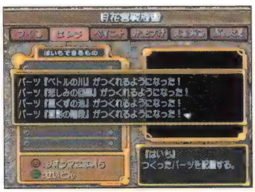
第七章のつづらは未来に出現するのではなく、すべて月花宮殿エントランスに配置される。クリアすることによって出現するつづらとその中身は、P.140に記載されているので、まめに回収してユリスやモニカをパワーアップさせよう。

思い出の花をアルバムに　スクープ！

栽培園のテーブル上かアンドレアの部屋で花瓶に花を活けたあとに、「太陽の花」を撮影することができる。栽培園でうっかり◎ボタンを押してしまい間違えて花を入手しても、花瓶に活けてから撮影できるのであわてないように。

まとめて一気にダウンロード

第七章では未来を復元するのではなく、太陽の間を越えるためにジオラマがある。またジオラマを完成させることによってつづらが増えるわけでもないので、ジオストーンのダウンロードは最後にまとめて行ってもかまわない。



←ジオストーンをすべてダウンロードしたら、材料を購入してジオラマを作ろう。

扉を守る2体の像　スクープ！

太陽の間へと続く扉の両脇には、邪悪な生き物をモチーフにしたと思われる像が置いてある。実はこの像がスクープの対象で、2体いるうちのどちらかを撮影すれば「太陽の間の門番」を発明ネタとして収めることができる。

ダンジョン攻略

月花宮殿

フロア4の分岐点では、栽培園に向かうためにまずは右方向へと進む。目的のアイテム「太陽の花」を入手したら、それをアンドレアの部屋で使用し、グリフォン大帝が待つ太陽の間をめざそう。




フロア 11
栽培園
P.149
EVENT
フロア 10
不死の敵を討て
P.149
フロア 9
地獄のエレファント
P.149
フロア 8
女は怖い
P.149
フロア 7
デンジャラスゾーン
P.148
フロア 6
リビングスタチュー
P.148
フロア 5
違和感
P.148
封

出現モンスター

出現するモンスターの種類が多く、HPが1000を超える強敵も続々と登場する月花宮殿。このダンジョンで戦うモンスターの実に7割以上が銃に強く、また、魔法も半数の敵に効きにくくなっている。したがってここでの戦闘は、ユリスかモニカの右手武器を主流に戦うといい。また、後半のフロアにはクロックナイトなどの防御力が高い敵も出現する。ライドポッドのパワーアップも行っておこう。



←ヴァンガードⅡなどの防御力が高い敵にはライドポッドのハンマーアームが有効だ。

モンスターデータ

モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
バルーン伯爵	812	炎・雷	銃・グ・ビ	レ	ボムナッツ	風のクリスタル	—
バンディ	820	炎・退	ビ	—	石	退魔のクリスタル	—
クローバー	833	炎	—	銃・グ・ビ・魔	トゲッチ	—	—
ハート	842	冷	—	銃・グ・ビ・魔	ミミー	—	—
スペード	850	風	—	銃・グ・ビ・魔	エヴィ	—	—
ダイヤ	865	雷・粉	—	銃・グ・ビ・魔	ミノン	—	—
キャッスルイーター	872	炎・ケ	剣	—	バッタン	狩人のクリスタル	—
シルバーギア	880	雷・退	レ	銃・魔	毒リンゴ	退魔のクリスタル	正体不明の骨
エビルパフォーマー	888	炎・冷	—	銃・ビ・魔	ごくじょうチキン	守りのクリスタル	砂糖きび
カラス導師	895	炎・ケ	—	ビ	とろりんチーズ	守りのクリスタル	—
ムーンギョーン	900	雷・う	剣	グ・魔	エヴィ	水竜のクリスタル	ガラスのもと
ジョーカー	910	退	—	銃・グ・ビ・魔	石	ガンリペア	—
ガーディア	920	雷・粉	レ	剣・銃・ビ	ニンジン	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩
F・ドレイク	950	冷・う	レ	—	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント
C・ドレイク	950	炎・う	レ	—	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント
ミス・ゴーゴン	965	冷・う	—	グ・ビ・魔	イモダンゴ	稲妻のクリスタル	意外と丈夫な布
月花象	1500	冷・ケ	—	レ・銃・ビ・魔	力のクリスタル	—	水のエレメント
スカルチーフ	999	炎・雷・退	レ	銃・魔	ミノン	炎のクリスタル	火のエレメント
ロックテイスター	980	粉	—	剣・銃・ビ	ビンビンドリンク	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩
ミミック	1350	粉	ビ	銃	—	—	—
サンダーゴースト	950	風・退	—	銃・グ	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント
ストーミィー	1600	冷・雷・粉	ビ	銃・グ	リペアの粉	ビンビンドリンク	ぶあつい皮
レインゴースト	950	雷・退	—	銃・グ	石けん	守りのクリスタル	水のエレメント
ストームゴースト	950	雷・退	—	銃・グ	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
ヴァンガードⅡ	2000	雷・粉	—	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	力のクリスタル	銅のかたまり
ムーンジョー	1036	雷・風	銃・ビ	レ・剣・グ	エスケープの粉	力のクリスタル	ガラスのもと
トイロック	1065	炎・粉	レ	剣・銃・ビ	ときめきチェリー	力のクリスタル	—
S・クローバー	1100	炎	—	銃・グ・ビ・魔	—	—	—
ライオグリフ	2500	ケ	剣	レ・銃・グ・ビ・魔	ビンビンドリンク	力のクリスタル	—
S・スペード	1100	風	—	銃・グ・ビ・魔	—	—	—
S・ハート	1100	冷	—	銃・グ・ビ・魔	—	—	—
S・ダイヤ	1100	雷・粉	—	銃・グ・ビ・魔	—	—	—
S・ジョーカー	1100	退	—	銃・グ・ビ・魔	石	ガンリペア	—
クロックナイト	2300	雷・粉	—	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ
ランサー	1900	雷・粉	—	剣・銃・ビ	エスケープの粉	—	—
エビルネイル	1500	雷・退	レ	銃・グ・ビ・魔	ニンジン	—	正体不明の骨
リッチ	1160	炎・退魔	魔	—	聖水	炎のクリスタル	ガラスのもと
キングミミック	1300	粉	ビ	銃・グ	—	—	—
アースドラゴン	2500	風・粉・う	—	銃・グ	エスケープの粉	水竜のクリスタル	激辛ペッパー

PICK UP シルバーギア

1種類の遠距離攻撃しか持たない敵だが、その攻撃には目を見張るものがある。それは構えてからの射出速度で、これがめっぽう速い。したがってガードをしないで不用意に接近すると、気づいたときにはダメージを受けているということが多々ある。距離があってもガードしつつ近づこう。



←攻撃はすばやいが、弓を撃ったときの反動で、しばらくスキだらけになる。

PICK UP エビルパフォーマー

遠距離攻撃を持たず、近距離戦でも脅威となる攻撃がないので、簡単に倒すことができる。はっきりいって弱い敵だが、落とすアイテムが「ごくじょうチキン」という優れもの。体力を完全回復できるこのアイテムのために、エビルパフォーマーが6体出現するフロア3、6に行くのもいい。



←エビルパフォーマーは攻撃をガードしてから反撃すれば簡単に倒せる。

PICK UP カラス導師

ガードしていてもダメージを受ける攻撃を持ち、HP回復の魔法もあわせ持つやっかいな敵。さらにきびしいのは、防御し続けているとそれを無視してダメージを与えてくることだ。だが、この敵は背後から攻撃すると、なぜかHPを回復しようとするので、そのスキに簡単に倒せるのだ。



←背後をとってしまえばこっちのもの。連続攻撃で一気に倒してしまおう。

PICK UP ミス・ゴーゴン

この敵のもっとも恐ろしいところは、食らうと石化する可能性がある遠距離攻撃。すべての攻撃はガードしていれば問題ないのだが、バック転で避けようとすると、着地時に敵の遠距離攻撃を受けることがある。回復手段を持たない状態で石化になると、高い確率で倒されるので注意しよう。



←接近状態で敵の攻撃をしっかりガードし、それから反撃すれば楽に倒せる。

PICK UP 月花象

移動速度や転回スピードが遅く、背後をとりやすいのだが油断は禁物。なぜなら、前足を大きく振り上げて一気に地面に両足を叩きつけるガード不能攻撃は、背後にいても受ける場合があるからだ。しかも、長い鼻を振り回す2連続の攻撃はガードしていてもダメージを受け、その攻撃範囲は広い。この攻撃を避けるときは、後退するかバック転で避けよう。

かんじんの攻撃するときのタイミングは、敵の攻撃を空振りさせてから行う。攻撃は強烈だが、動作は鈍いので、すべての攻撃はモーションを見てから避けることができる。なお、月花象はレンチには強いので、モニカの剣で戦うといい。ケモノ斬りや冷気の能力が高い剣なら苦戦することもないだろう。



←敵の攻撃を後退で避けると反撃しやすい。バック転は、緊急時のみに使用するといい。



→敵が両足を振り上げるモーションに入ったら、すばやくその場から離れて、安全な場所へ逃げよう。

PICK UP ストーミィー

遠距離攻撃を受けると、ガードの有無にかかわらずのどカラカラ、ネバネバにされる恐れがある。この攻撃は近接状態に持ち込めば受けることはないので、すばやく移動して敵に密着しよう。また、ストーミィーの背後をとり続けていれば一方的に攻撃できるので、回り込むことに専念したい。



←背後をとると遠距離攻撃をしてくることがあるが、受ける心配はまずない。

PICK UP ムーンジョー

ムーンジョーが出現するフロアでは、つねにマップ表示の敵のマークに気を配ったほうがいい。なぜなら遠距離攻撃の弾速が非常に速いからだ。そのスピードは正面から撃たれても、少しガードが遅れただけで食らうほど。この敵がいるフロアでは、つねにガードする準備をしておこう。



←近距離戦に持ち込めば、特に脅威となる攻撃はないので楽勝なのだ。

PICK UP トイロック

トイロックは離れていると動かず、ある程度のスピード以上で接近すると、突然動き出して攻撃してくる。ただし、ゆっくり歩いていくと反応しないので、そろそろと近づき一気に攻撃しよう。またある程度離れれば、動かない状態にもどるので、再びゆっくり近づいて攻撃しよう。



←そろそろと歩いて近づけば、たとえ密着したとしてもまったく動かない。

PICK UP ライオグリフ

HP2500と、第七章では最高の体力を誇るが、攻撃が単調なのであまり脅威は感じられない。近距離戦に持ち込めば、ガードしてもダメージを受ける遠距離攻撃を食らわないので、密着して一気に攻撃しよう。ライオグリフの弱点は剣なので、これを使用できるモニカで戦うといい。



←弱いが落とすアイテムが「ビンビンドリンク」に「力のクリスタル」と豪華。

PICK UP リッチ

弾速の速い遠距離攻撃と体を回転させながら突進してくる攻撃がメインのリッチ。体を回転させる攻撃は、敵が完全に動きを止めるまでガードしておかないと、ダメージを受けるので注意しよう。終了時はスキが大きく、また連続攻撃をすることもないので、ここで必ず攻撃をしよう。



←回転攻撃のあとが反撃のチャンス。しっかりガードしてから反撃しよう。

PICK UP アースドラゴン

遠距離攻撃がガードの有無にかかわらずダメージを受け、なおかつのどカラカラになる場合がある。したがって近距離戦で戦うのが基本だ。ただ、近距離戦でも両手による攻撃を受けてしまうと、ストップ状態にされる恐れがあるので、ガードを固めて、コツコツとダメージを与えるといい。



←ストップを受けるとしばらく行動不能になるので非常に危険。ガードしろ！

フロアデータ

宮殿内部は基本的に通路と広い部屋で構成されいる。ここでは投げると気絶させることができるオブジェクトが台座になっており、ほかとは少し違った感じがある。初めは見落としやすいので注意しながら移動しよう。また、戦闘時の音楽も今までとは違う曲になっている。これも聞きなれないうちは、知らない間に戦闘に突入してしまい、付近にいる敵から攻撃を受ける場合があるのでマップ表示に気を配ろう。



←今までとは違った雰囲気が漂う月花宮殿内部。なれないうちは慎重に行動しよう。

フロア1 古代の風

出現モンスター

- バルーン伯爵 ……×6
- バンディ……………×6
- キャッスルイーター …×6
- シルバーギア ……×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08：00
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. 炎の魔石×3
3. 毒消しドリンク×2

シルバーギアにはガードして近づく

このフロアに出現するすべての敵の攻撃は、ガードすればダメージを受けることはない。ただし、シルバーギアのボウガンによる攻撃は構えてから射出するまでの時間が非常に短い。この敵に接近する際は瞬時にガードができるようにしておくか、あらかじめガードした状態で行うといいのだ。



フロア2 トランプ戦士集結

出現モンスター

- クローバー ………×5
- ハート………………×5
- スペード……………×5
- ダイヤ………………×5
- ジョーカー …………×2

メダル条件

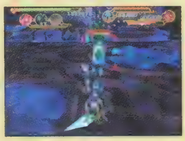
- せん滅リミットタイム 07：15
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッド」のみで敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 宝箱のカギ×5
2. ギフトカプセル×2
3. 時を止めないお札×4

攻撃はバック転で避けよう

すべてのトランプ系の攻撃はガードしてもダメージを受けてしまう。ただしすべて単発による攻撃で、なおかつモーションが大きいので、敵が攻撃モーションに入ったらバック転で回避すればいい。ちなみにハートは自身を含む仲間のHPを回復するので、優先的に倒していこう。



フロア3 危険な宝

出現モンスター

- エビルパフォーマー …×6
- ミミック……………×10

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：02
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 聖なる魔石×5
2. ボムナッツ×3
3. とろりんチーズ×2

宝箱は付近の敵を倒してから

最初からフロアに出現しているのはエビルパフォーマー6体のみだが、宝箱にはミミックが10体も潜んでいる。したがって宝箱を開けるときは乱戦を避けるために付近の敵を一掃してから行うようにしよう。もちろん宝箱は、敵の攻撃を受けにくい後ろ側から開けるようにすること。



フロア 4 ゾンビ地帯

出現モンスター

- バンディ……………×6
- キャッスルイーター …×6
- シルバーギア ………×6
- カラス導師…………×2
- F･ドレイク…………×2

メダル条件

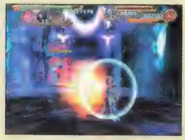
- せん滅リミットタイム 07：06
- スフィーダ制覇
- 回復せにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. 復活の粉×1
2. ときめきチェリー×3
3. 毒リンゴ×1

F･ドレイクはすぐに倒すな

F･ドレイクとシルバーギア以外の敵は炎が弱点属性となっている。F･ドレイクは炎属性の魔法を使用するので、発見してもすぐには倒さないで、モニカの剣に吸収魔法をためていこう。ちなみにF･ドレイクに対してはレンチが有効なので、倒すときはユリスにチェンジしたほうがいい。



フロア 5 違和感

封

出現モンスター

- ハート………………×6
- ダイヤ………………×6
- エヒルハフォーマー …×6
- ムーンギョーン ……×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：08
- スフィーダ制覇
- 「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. ごくじょうチキン×2
3. ネバネバピーチ×2

ムーンギョーン以外は台座を活用

ムーンギョーン以外の敵は遠距離攻撃を持っていないので、ぶつけると気絶させることができる台座を活用しやすいフロア。ただしムーンギョーンは遠距離攻撃のほかにすばやい突進攻撃を持っているので、この敵と遭遇した場合は台座を投げ捨ててガードからの反撃で応戦しよう。



フロア 6 リビングスタチュー

出現モンスター

- クローバー ………×3
- スペード……………×3
- ムーンギョーン ……×6
- ガーディア …………×9

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：15
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 金のノベ板×2
2. ばくだん×4
3. 風の魔石×1

敵に合わせてキャラをチェンジ

このフロアで出現数の多いガーディアはレンチに弱く、ムーンギョーンは剣が有効となっている。したがって遭遇した敵によってユリスとモニカをこまめにチェンジすることがせん滅への近道となる。クローバーとスペードは双方の遠距離攻撃に耐性があるので右手武器で戦おう。



フロア 7 デンジャラスゾーン

出現モンスター

- ジョーカー …………×6
- F･ドレイク…………×6
- C･ドレイク…………×6
- ストーミィー ………×2

メダル条件

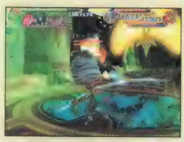
- せん滅リミットタイム 07：40
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. エメラルド×1
2. 冷気の魔石×3
3. ネバネバピーチ×1

ストーミィーは遠間から攻撃

F･ドレイクとC･ドレイクは反属性なのでモニカの吸収魔法剣が有効だ。また、ガードしていてもすべての攻撃でダメージを受ける強敵、ストーミィーには冷気が効果的。C･ドレイクの遠距離攻撃の吸収を数回行い、吸収魔法剣での攻撃を遠間から繰り返すと安全に倒すことができる。



フロア 8 女は怖い

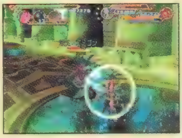
出現モンスター
- カラス導師 ……… ×6
- ムーンギョーン …… ×6
- ミス・ゴーゴン …… ×4
- ロックテイスター … ×2

メダル条件
- せん滅リミットタイム 08：00
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. ダイヤモンド×1
2. 風の魔石×3
3. まったりバナナ×1

乱戦は避けるように

仲間のHPを回復するカラス導師、遠距離攻撃に石化の状態異常を持つミス・ゴーゴンなど、やっかいな敵が多いフロア。特に気をつけたいのはミス・ゴーゴンの石化攻撃。回復できるアイテムがない状態でこれを浴びると、倒されることは必至なので、できるだけ一体ずつ戦おう。



フロア 9 地獄のエレファント

出現モンスター
- F・ドレイク………… ×6
- C・ドレイク………… ×6
- 月花象……………… ×1

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07：55
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 復活の粉×1
2. ごくじょうチキン×3
3. 銅のかたまり×5

吸収魔法剣をメインに戦え！

このフロアに1体だけ出現する月花象の攻撃はガードしてもダメージを受けてしまう。したがって弱点属性の冷気を利用できるC・ドレイクから魔法を吸収し、吸収魔法剣を活用するといいだろう。また、2種のドレイクは互いが反属性となるので、ここではモニカの吸収魔法剣をメインに戦うといい。



フロア 10 不死の敵を討て

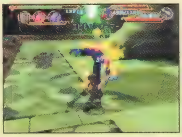
出現モンスター
- シルバーギア …… ×8
- エビルパフォーマー … ×6
- ミス・ゴーゴン …… ×6
- スカルチーフ …… ×2
- ミミック…………… ×2

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07：01
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッド」のみで敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 命中のコイン×1
2. だぶるプリン×3
3. ボムナッツ×2

攻撃は右手武器で行おう

宝箱に潜むミミック以外は遠距離攻撃が効きにくい。したがって戦闘は右手武器をメインに行おう。また遠距離攻撃を使用する敵にシルバーギアが8体、ミス・ゴーゴンが6体出現する。マップ表示につねに気を配っておき、敵のマーカーを発見したと同時にガードを準備できるようにしておこう。



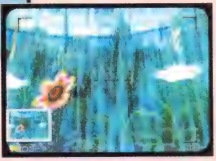
フロア 11 栽培園

太陽の花を入手しよう

栽培園では先のフロアにあるアンドレアの部屋で必要な「太陽の花」を入手することが目的。これを入手したら先に進んでもいいのだが、ここにはユリスの発明ネタもあるのでカメラに収めておこう。ネタ帳に載る写真は太陽の花・テーブル・イス、青光のトウロウ、光浴の花、蓮の花、滝のカーテンの7つがある。なかでも、太陽のイスとテーブルは「グレードアップの粉」が発明できるので必ず撮影しよう。



←「太陽の花」はスクープ。撮影前に入手するとしばらく写せないので注意。



➡滝のカーテンは2つある。遠いと被写体にならないので接写するように。

フロア 12 消えた宝石商

出現モンスター

- ジョーカー ………… ×2
- ガーディア ………… ×6
- ロックテイスター …… ×6
- ミミック …………… ×2
- ストーミィー ……… ×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：40
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. ボムナッツ×3
3. とろりんチーズ×2

ガードよりもバック転で避けろ

このフロアに出現するすべての敵の攻撃は、ガードをしていてもダメージを受けてしまう。したがって近接状態での戦闘では、敵が攻撃モーションに入ったらバック転で避けよう。ちなみにロックテイスターの手を振り回す連続攻撃は、2発目がガードしてもダメージを受ける攻撃となっている。



フロア 13 ユリスの一番長い日

出現モンスター

- クローバー………… ×4
- スペード …………… ×4
- ジョーカー ………… ×4
- F･ドレイク ………… ×4
- C･ドレイク ………… ×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08：00
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 粉砕のクリスタル×5
2. ときめきチェリー×3
3. 毒リンゴ×1

右手武器で戦おう

青の封印がかけられているこのフロアに出現する敵は、トランプ系とドレイク系の2種類。前者はすべての遠距離攻撃に強く、後者はレンチによる攻撃に弱い。したがってこのフロアでは、銃などの遠距離攻撃には頼らず、右手武器のレンチをメインに戦うと戦闘が楽になる。心してかかろう。



フロア 14 地獄回廊

出現モンスター

- 月花象 …………… ×2
- スカルチーフ……… ×6
- ロックテイスター … ×4
- ストーミィー ………… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：35
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. ごくじょうチキン×2
3. ネバネバピーチ×2

強敵には台座をぶつけろ！

遠距離攻撃をしてくる敵がストーミィーのみなので、台座をぶつけて気絶をねらいやすいフロア。つねに台座を持ち歩き、強敵だが動きは鈍い月花象やロックテイスターにぶつけて先制攻撃しよう。気絶させることに成功したら、月花象には剣で、ロックテイスターにはレンチで攻撃するといい。



フロア 15 ひとりぼっちのモニカ

出現モンスター

- ハート……………… ×4
- ダイヤ……………… ×4
- ジョーカー ………… ×6
- ガーディア ………… ×4
- キングミミック …… ×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：05
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. ばくだん×4
3. 風の魔石×1

ガーディアの対処法

赤の封印がかかっているうえにモニカの攻撃が効きにくいガーディアがいる。剣では雷属性や粉砕力が高くても大ダメージを与えることは難しいので、安全にいくなら「稲妻の魔石」か「爆弾・改」などのアイテムを使用したい。アイテムに余裕がない場合は、台座で敵を気絶させてから戦おう。



フロア16 荒れ狂う精霊たち

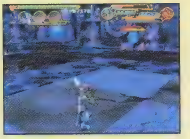
出現モンスター
- ミス・ゴーゴン……×6
- ミミック……×2
- サンダーゴースト…×4
- レインゴースト……×4
- ストームゴースト…×4

メダル条件
- せん滅リミットタイム 06:55
- スフィーダ制覇
- 「モニカの魔法」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 復活の粉×1
2. 冷気の魔石×3
3. とんがりマロン×1

近距離戦に持ち込んで戦おう

このフロアではミミック以外のすべての敵が遠距離攻撃をしてくるのだが、近距離戦に持ち込めば近距離攻撃しかしてこない。したがってガードをしたままジリジリと敵に近づき、近距離戦で敵の攻撃をガードしてから反撃すれば簡単に敵を倒すことができる。ちなみにゴースト系は退魔がよく効く。



フロア17 ロンリーマシン

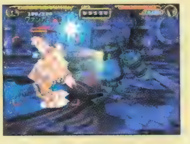
出現モンスター
- 月花象……×4
- スカルチーフ……×6
- ヴァンガードⅡ……×2
- ライオグリフ……×4
- キングミミック……×1

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07:45
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム
1. 稲妻の魔石×5
2. 稲妻の魔石×3
3. ふんわりパン×1

ハンマーアームを発明しておこう

ユリスとモニカの攻撃が効きにくいヴァンガードⅡが2体出現するフロア。ヴァンガードⅡにはライドポッドのハンマーアームが有効なので、Ⅲ以上のものを発明しておこう。ハンマーアームでの攻撃は、敵から少し離れた位置で攻撃しながら接近し、ダメージを与えたら逃げるという戦法が安全だ。



フロア18 高貴なる者

出現モンスター
- ストーミィー……×2
- サンダーゴースト…×6
- レインゴースト……×6
- ムーンジョー……×4

メダル条件
- せん滅リミットタイム 07:00
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム
1. 復活の粉×1
2. 聖なる魔石×3
3. ペンキ(みどり)×10

遠距離攻撃は控えめに

ゴースト系の敵とムーンジョーが空中を移動する敵なので、一見すると銃や魔法が有効なように思える。ところが、ここでは撃ち合いは避けたほうがいい。なぜならムーンジョーは弾速が、ゴーストは接近速度が速いからだ。したがってここではガードを固めて近距離戦に持ち込んでから戦おう。



フロア19 城の番犬

出現モンスター
- ミミック……×2
- サンダーゴースト…×1
- ヴァンガードⅡ……×6
- トイロック……×8
- クロックナイト……×1

メダル条件
- せん滅リミットタイム 08:05
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム
1. 時のコイン×1
2. 聖なる魔石×3
3. ときめきチェリー×3

ライドポッドで戦おう

ヴァンガードⅡ、トイロック、クロックナイトと粉砕に弱い敵が出現するフロアなので、粉砕力の高いハンマーアームを装備したライドポッドでの攻撃が非常に有効。接近しながら攻撃を一回だけ当て、すぐさま逃げるという戦法で少しずつダメージを与え、安全な戦闘を心がけよう。



フロア 20 思い出へ続く道

出現モンスター

- スカルチーフ……… ×6
- ストームゴースト … ×5
- ムーンジョー……… ×6
- ライオグリフ……… ×2
- キングミミック …… ×2

メダル条件

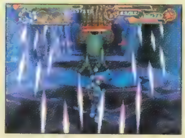
- せん滅リミットタイム 07：03
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. だぶるプリン×4
2. 炎の魔石×3
3. 雷のエレメント×10

ガードを基本に戦闘しよう

しっかりガードを固めて反撃すれば比較的に楽にクリアできる。ただしライオグリフの遠距離攻撃はガードしてもダメージを受けてしまうので、敵がジャンプしたら接近して遠距離攻撃を受けないようにしよう。なお宝箱にはキングミミックが2体ひそんでいるので気を抜かないように。



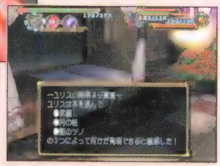
フロア 21 アンドレアの部屋

太陽の花が開門のカギ

以前にこの城主であったアンドレアが使用していた部屋。ここでは部屋の中央にある花瓶に「太陽の花」を活ければ、先へ進むための扉を開くことができる。ちなみに栽培園で太陽の花をスクープし忘れた場合は、ここで活けたあとに撮影することができる。また、ベッドを撮影すればアンドレアのベッドとしてネタ帳に移すことができる。発明ネタにはならないが、ユリスの写真レベルを上げるために撮影しておこう。



➡太陽の花を活けるとサンの回想シーンがあり、終了すると先に進める。



➡ベッド上で発見するレシピは、サムライアームⅢのレシピだ。

フロア 22 最後の切り札

出現モンスター

- ミミック…………… ×4
- S・クローバー …… ×4
- S・スペード ……… ×4
- S・ハート ………… ×4
- S・ダイヤ ………… ×4
- S・ジョーカー …… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：00
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 盗むコイン×1
2. 宝箱のカギ×3
3. ウメおにぎり×1

トランプ系には右手武器で

頭文字にSがついたトランプ系の敵が集合している。通常のトランプ系よりも攻撃、防御などさまざまな能力がアップしている。効かない武器も通常のトランプと同じなので、効果が薄い遠距離攻撃は避け、右手武器をメインに戦おう。ちなみに戦法は通常のトランプ系と同様のものが通用する。



フロア 23 エレメンタルパーティ 封

出現モンスター

- サンダーゴースト … ×4
- レインゴースト …… ×4
- ストームゴースト … ×4
- ヴァンガードⅡ …… ×6
- クロックナイト …… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：01
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. 復活の粉×1
2. リペアの粉×3
3. 復活の粉×1

ライドポッドに乗り込む前に

粉砕が弱点のヴァンガードⅡとクロックナイトが出現するため、ライドポッドで戦闘したいフロア。ただしそれ以外の敵が機動力の高いゴースト系のモンスターとなっている。したがって、「ライドポッド燃料」の節約と乱戦にならないために、ユリスでゴースト系の敵を倒してからライドポッドで戦おう。



フロア 24 さまよえる騎士の魂

出現モンスター

- ムーンジョー ……… ×6
- トイロック ………… ×4
- ランサー …………… ×2
- リッチ ……………… ×4
- キングミミック …… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 07：15
- スフィーダ制覇
- 「モンスターへんげ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. 炎の魔石×3
3. 毒消しドリンク×2

ランサーは1体ずつ戦え！

すべての攻撃がガードをしていてもダメージを受けるうえに、ガード不能の攻撃まで使用してくるランサーがやっかい。粉砕が弱点なのでライドポッドで戦おう。ここではムーンジョーやリッチなどの遠距離攻撃を多用する敵がいるので、1体ずつ戦える場所まで引き連れてから戦闘しよう。



フロア 25 油断大敵

出現モンスター

- ミミック …………… ×6
- ヴァンガードII …… ×4
- ランサー …………… ×6
- リッチ ……………… ×5
- アースドラゴン …… ×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：30
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッド」のみで敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 宝箱のカギ×5
2. 宝箱のカギ×2
3. 時を止めないお札×4

準備を整えてから戦おう

リッチ以外の敵が行うほとんどの攻撃が、ガードしてもダメージを受ける過酷なフロア。しかもランサーが6体、ヴァンガードIIが4体と強敵が多数出現する。したがってクリアするためには「ライドポッド燃料」を最大の5つ持ってからいどもう。余裕があればハンマーアームを発明しておくといい。



フロア 26 最後の戦い 封

出現モンスター

- クロックナイト …… ×4
- ランサー ………… ×4
- エビルネイル …… ×4
- キングミミック…… ×2
- アースドラゴン…… ×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 06：42
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 聖なる魔石×5
2. ボムナッツ×3
3. とろりんチーズ×2

敵によってキャラクターをチェンジ

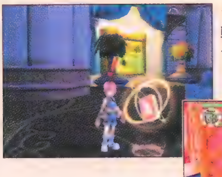
強敵ぞろいのうえに白の封印がかけられてる第七章最難関のフロア。クロックナイト、ランサーはライドポッドで粉砕力の高い武器を使用して戦い、そのほかの敵はユリスかモニカでガードしてから反撃する戦法で戦うといい。近距離攻撃にストップの効果を持つアースドラゴンとは1体ずつ戦おう。



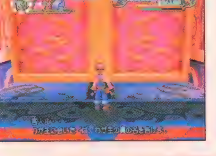
フロア 27 太陽の間～通路～

太陽の間の中に進む前に

太陽の扉の前まで前進すると、「！」が出現し、ここで◎ボタンを押すとグリフォン大帝からのメッセージが聞こえてくる。このときにグリフォン大帝の質問に対して正解を入力すると、そのままボス戦に突入する。次章に進むと月花宮殿や未来に行けなくなってしまうので、やり残していることがある場合はいったんもどろう。P.160のコラムを参照し、先のことまで見すえた戦い前の準備をしておこう。



←扉の先ではボスとの連戦が待つ。進む前に、必ずセーブをしておこう。



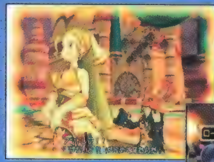
➡グリフォン大帝の質問の答えは、どうやらジオラマが関係しているようだ。

フロア ?

太陽の間～内部～

各形態の攻撃方法を覚えよう

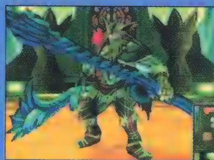
太陽の間内部で戦うグリフォン大帝は、ダメージを与えていくにつれて形態が変化し、攻撃方法を実に3回も変化させる。したがってグリフォン大帝を倒すためには、各形態ごとの対処法を覚えておく必要があるのだ。また、最終形態となる第3形態では、ストップ効果をもつ攻撃もしかけてくる。「時を止めないお札」を持ってない場合は、サポートキャラクターのローザおばあさんから購入しておこう。



⬅形態が変化するときには、必ずサンとアンドレアの回想シーンが入るのだ。



➡ローザおばあさんを仲間にしてあれば、お札を購入することができる。



⬅第2形態では両手に剣を持ち、ガードしてもダメージを受ける攻撃を多用する。



➡第3形態では武器は持たないが、強力な連続攻撃で襲いかかってくる。



グリフォン大帝

グリフォン大帝データ～第1形態～

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
11000	0	124	32	3
ガード	**斬回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	ダ	魔	ロ打
100	100	100	80	80	70	10
ロ斬	**ロ銃**	**ロ爆**	**モン**	**アイ**	**特殊**	**魔石**
10	10	10	10	100	5	20

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	0	0
聖	**重**	**ケ**	**ラ**
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

グリフォン大帝データ～第2形態～

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
11000	0	141	28	2
ガード	**斬回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	21	90	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	ダ	魔	ロ打
100	100	90	90	90	90	10
ロ斬	**ロ銃**	**ロ爆**	**モン**	**アイ**	**特殊**	**魔石**
10	10	10	10	100	5	20

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	0	0
聖	**重**	**ケ**	**ラ**
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

グリフォン大帝データ～第3形態～

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
11000	0	154	24	2
ガード	**斬回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	6	25	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	ダ	魔	ロ打
100	100	90	90	90	90	10
ロ斬	**ロ銃**	**ロ爆**	**モン**	**アイ**	**特殊**	**魔石**
1	10	10	10	100	5	20

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	0	0
聖	**重**	**ケ**	**ラ**
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

アトラミリアデータ(赤・青・黄)

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
700	0	0	0	2
ガード	**斬回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	ダ	魔	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	**ロ銃**	**ロ爆**	**モン**	**アイ**	**特殊**	**魔石**
100	100	100	100	100	5	20

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	0	0
聖	**重**	**ケ**	**ラ**
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

グリフォン大帝～第1形態～

次の形態に変化させるためには、グリフォン大帝に一定のダメージを与えるか、もしくは周りに浮遊する3つのアトラミリアを破壊する必要がある。

敵は空中に浮いている状態でなおかつ防御力も高いので、ユリスやモニカの遠距離攻撃では頼りない。したがってここでは、強力な遠距離攻撃が使用できるライドポッドで攻撃するといい。ライドポッドには、フットパーツに攻撃を避けやすいジェットホバーを、武器にはレーザーアームⅢを装備させておこう。

なお、この形態は遠距離攻撃が避けにくいので、早く次の形態に持ち込みたい。アトラミリアはHPが少なく、ホーミングレーザーで破壊しやすい、ライドポッドに乗り込んで、アトラミリアをロックオンし、ホーミングレーザーを連発して手際よく破壊しよう。



←アトラミリアは全部で3つ。手際よくロックオンして次々と破壊しよう。



➡グリフォンの攻撃は、敵を中心に遠間で円を描くようにして避けよう。

グリフォン大帝～第2形態～

第2形態では、両手の剣によるリーチのある攻撃と、幅の広い遠距離攻撃をしかけてくる。また、グリフォン大帝はライドポッドによる攻撃の耐性が高いのだ。したがって、戦闘は当たり判定が小さくて避けやすく、攻撃が多少有効となるユリスとモニカで行おう。

攻撃するときの基本は、グリフォン大帝とは離れた位置で遠距離攻撃を避け、ジャンプ攻撃で接近してくるのを待つ。敵がジャンプ攻撃をしかけてきたら横に移動して攻撃を避け、すかさず背後に回り込んでレンチや剣で攻撃しよう。攻撃の回数は敵の振り向く速度によって変化させる。完全に振り向かれてしまうと、すかさず攻撃をしかけてくるので、少し早めに逃げると安全だ。なお、銃や魔法による攻撃は、敵の遠距離攻撃が避けにくいので、できるだけ控えたほうがいい。



←こちらからの接近は、遠距離攻撃などの的となるだけなので控える。



➡銃や魔法による攻撃はガードすら間に合わない場合があるので注意。

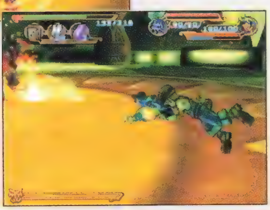
グリフォン大帝～第3形態～

この形態ではガードしていてもダメージを受け、なおかつストップの効果を受ける可能性がある遠距離攻撃をしかけてくる。しかし、これがやっかいだからといって近距離戦をいどむと、ガードをしていても大ダメージを受ける、拳を地面にたたきつける攻撃をしてくるのだ。したがって第3形態では、「時を止めないお札」を装備してストップの効果を食らわないようにし、多少のダメージは覚悟したうえでの遠距離戦が基本。

攻撃のタイミングは、敵の遠距離攻撃を2発ガードしてから銃や魔法によって反撃するか、もしくは、ジャンプ攻撃をしかけてきたときのスキをついて行う。前者は敵の攻撃を2発ガードして1発反撃、という手順で手堅くダメージを与える。後者は敵のジャンプ攻撃を避けてすかさず背後に回り込んで攻撃すればいい。



←ストップを食らうとジャンプからの連続攻撃を受ける。すばやく回復!

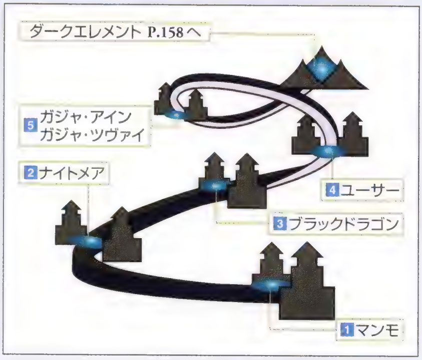


➡バック転は出した直後がガード不能。使用は控えたほうがいい。

フロアデータ

夢のらせんでは5体のボスと最終ボスとなるダークエレメントとの戦闘になる。1体倒すごとに先に進めるようになるので、手際よくそして安全に各ボスを倒して、らせんの最上段をめざそう。

5カ所で待ち受けるボスたちは、HPに大差はないものの、攻撃力や弱点属性などは個体によって差がある。戦う前にパラメータを確認し、一番有利なキャラクターを選び、適切な攻撃方法を選択する必要があるのだ。なお、ライドポッドは最終ボスのダークエレメント戦で絶大な威力を発揮する。したがって「ライドポッド燃料」のストックが少ない場合は、ここでの使用を控えユリスとモニカで乗りきろう。



フロア 1 1st.Boss

マンモデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
3600	10	119	85	3
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	タ	[illegible]	ロ打
100	100	70	100	100	100	100
ロ斬	ロ[illegible]	ロ[illegible]	モン	アイ	[illegible]	[illegible]
100	100	100	100	50	5	20

属性効果

炎	冷	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0
[illegible]	[illegible]	ケ	[illegible]
0	0	200	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

背後に回り込んで攻撃しよう

マンモは機敏に動くことができない。したがって、敵の背後をとって剣やレンチで攻撃すれば、楽に倒すことができる。敵をロックオンすると移動速度がやや鈍るので、戦闘はロックオンしないで行おう。



←1番手は象タイプの敵マンモ。背後をとって攻撃すれば特に脅威は感じられない。

フロア 2 2nd.Boss

ナイトメアデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
3800	10	117	85	3
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	50	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	タ	[illegible]	ロ打
100	100	70	100	100	100	100
ロ斬	ロ[illegible]	ロ[illegible]	モン	アイ	[illegible]	[illegible]
100	100	100	100	50	5	20

属性効果

炎	冷	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0
[illegible]	[illegible]	ケ	[illegible]
0	200	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

敵の目の前まで移動して戦う

のどカラカラ状態になることがある遠距離攻撃がやっかい。しかしこの攻撃は接近状態だと当たらないので、戦闘は敵の目の前で行うといい。そのほかの攻撃は、バック転で避けるとダメージを受けずにすむ。



←遠距離攻撃を開始すると振り向くことができないので、回り込んで安全に攻撃しろ。

フロア 3 Third Boss

ブラックドラゴンデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
4000	10	123	85	3
ガード	**剣回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	グ	魔	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	**ロ造**	**ロ魔**	**モン**	**アイ**	**特制**	**魔石**
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	冷	雷	風
0	0	0	0
粉	**退**	**ケ**	**う**
0	0	0	200

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

ガードを固めて接近戦

近距離戦に持ち込み、敵の攻撃を2発ガードしてから1発反撃する方法を繰り返せばダメージを受けずに倒すことができる。遠距離攻撃はガードしてもダメージを受けるので、敵の側面から回り込んで接近しよう。



←遠距離攻撃をガード、もしくは食らうとのどカラカラ状態になる場合がある。

フロア 4 Fourth Boss

ユーサーデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
4100	10	116	85	3
ガード	**剣回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	グ	魔	ロ打
100	100	70	100	100	100	100
ロ斬	**ロ造**	**ロ魔**	**モン**	**アイ**	**特制**	**魔石**
100	100	100	100	30	5	20

属性効果

炎	冷	雷	風
0	0	200	0
粉	**退**	**ケ**	**う**
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

多少のダメージは覚悟しよう

ユーサーのすべての攻撃はガードしていてもダメージを受けてしまうものだが、食らったときのダメージのほうが大きいので、多少のダメージを覚悟してガードをしよう。攻撃は敵の背後に回り込んで行うこと。



←挑発ポーズをしているときは、無防備なので大チャンス。一気にたたみかけろ。

フロア 5 Fifth Boss

ガジャ・アイン（ガジャ・ツヴァイ）データ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
4000	10	115(122)	85	3
ガード	**剣回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ピ	グ	魔	ロ打
100	100	50	100	100	150	100
ロ斬	**ロ造**	**ロ魔**	**モン**	**アイ**	**特制**	**魔石**
100	100	100	100	30	5	20

属性効果

炎	冷	雷	風
100(0)	0(100)	0	0
粉	**退**	**ケ**	**う**
0	100	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

タイミングよく攻撃しよう

2体を同時に相手するのだが、ガードをしていればダメージを受けることはない。したがって、近距離戦でガードを固め、2体の攻撃が完全におさまったときに一発ずつ攻撃すれば安全に戦えるのだ。

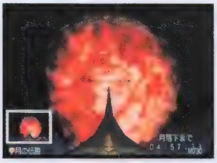


←敵の攻撃がバラバラでも、あせらずにガード。必ず攻撃するチャンスは訪れる。

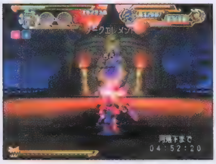
フロアデータ

夢のらせんの最終地点で待ち構えているのが、悪意の化身ダークエレメント。この敵は通路にいた5体のボスとは比較にならないほどの強敵。しかもここでは制限時間があり、月が落下するまでの5分間で倒さないとゲームオーバーとなってしまうのだ。

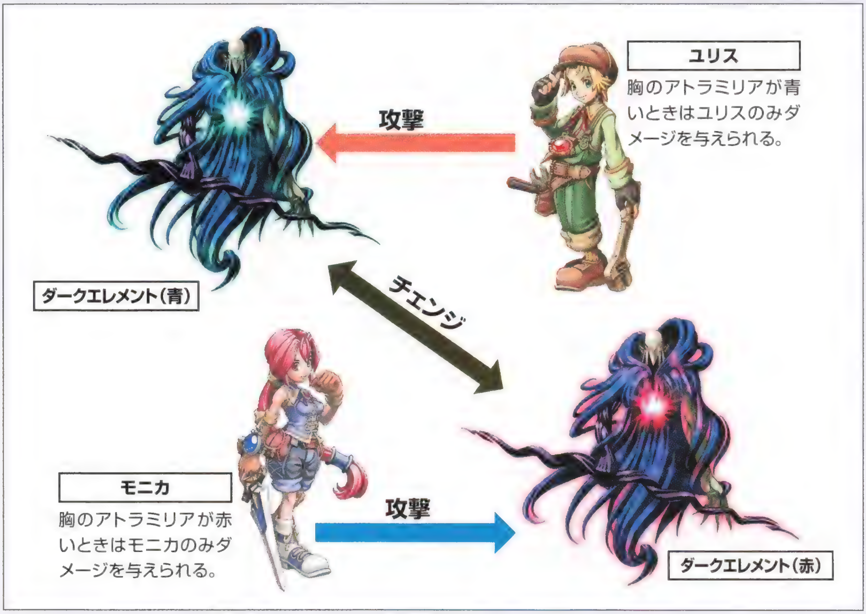
また、ダークエレメントの胸にはアトラミリアのような物があり、戦闘中に色が変色する。実は色の変化には大きな意味があり、青いときはユリスで、また逆に赤のときはモニカで攻撃しないとダメージを与えられない。倒すためにはキャラクターの入れ替えなどをテキパキと行う必要がある。



←制限時間の元となる「月の落下」はスクープネタ。戦闘前に撮影しよう。



→弓による攻撃では、状態異常を受ける場合がある。お札を用意しておこう。



ダークエレメントデータ

HP	ばきりん	攻撃力	防御力	[illegible]
6000	10	147	32	2
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
20	10	10	0	0

攻撃耐性

[illegible]	[illegible]	[illegible]	ビ	ダ	[illegible]	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	[illegible]
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
100	100	100	100	100	100	100	100

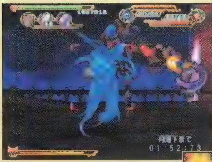
特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

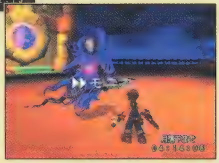
近距離攻撃時の対処法

接近時のダークエレメントは、杖を使って3連続攻撃をしかけてくる。1～2発目はガードをすれば問題はないのだが、3発目はガードしていてもダメージを受けてしまう。したがって、敵が3発目の攻撃モーションに入ったらすぐさまバック転で攻撃を避けよう。

こちらからの攻撃は、バック転によって空いた距離をダークエレメントが詰めてくるので、その移動の間のスキをねらう。剣やレンチが効果的だが、敵が攻撃モーションに入ったら無理をせず、すぐさまガードして再び3発目の攻撃に合わせてバック転すればいい。



⬅敵はリーチがないので、余裕があれば早めにバック転をしてもいい。

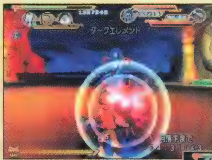


➡アトラミリアの変色に合わせて、キャラクターをチェンジすることも大事。

弓攻撃時の対処法

プレイヤーとの距離が離れているとダークエレメントは、弓矢で遠距離攻撃をしてくる。この攻撃はガードしてもたまにダメージを受け、なおかつ毒、石化、呪い、ネバネバ、などの状態異常を引きおこす。したがってこれらに対応できるお札を装備しておく必要がある。特に石化は回復する手段がないと、回復アイテムを大量に消費しまうので、必ず装備しておこう。

敵が弓矢を連射しているときは、ガードをしながら接近する。攻撃の合間にこちらも銃や魔法で反撃できるが効率が悪いので、早めに近距離戦に持ち込もう。



⬅ガードをしていてもたまにダメージを受けるので、お札を忘れないように。

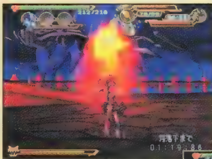


➡弓矢は左右に移動し続ければ避けられる。余裕があれば試してみよう。

巨大化時の対処法

ダークエレメントが戦いのフィールドから姿を消したあとは、巨大化してフィールドの外側に出現する。このときに発する極太のレーザーは、地面に着弾したのち、プレイヤーをねらってくるやっかいな攻撃。しかもダメージ値が非常に高いので、できるかぎり避けよう。

巨大化したときに出現する場所は3カ所あるサクの外側のいずれか。この攻撃を避けるには、まず出現場所から一番離れたところでダークエレメントの方向を向いて待機する。敵がレーザーを発したら、その軌道を見て、安全な場所へと移動すればいい。



⬅巨大化時はユリスやモニカの攻撃では、微量のダメージしか与えられない。

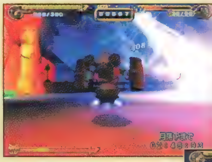


➡巨大化からもどってきたときは無防備。大ダメージを与えるチャンスだ！

ライドポッドで戦うには？

ライドポッドではダークエレメントが巨大化しているときと、巨大化が終了してフィールドにもどってきたとき以外にダメージを与えることができない。しかし、このときにレーザー系の武器を装備していれば、多大なダメージを与えることができるのだ。

準備しておきたいのは、フットパーツにジェットホバー、武器にワイン樽キャノンⅣかレーザーアームⅢのいずれか。ダークエレメントが巨大化したらロックオンしガンガン攻撃する。うまくいけばダークエレメントの体力を半分ぐらいは減らすことができる。



⬅敵のレーザーを食らわないようにしながら、ライドポッドで攻撃しよう。



➡すべての攻撃を避けて巨大化を待とう。ライドポッドだけでも戦える。

COLUMN

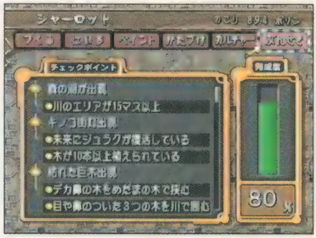
チェック！第八章に入る前に

アナザーストーリーである第八章に進む前に、いくつかチェックしておかなければいけないことがある。完全クリアをめざすなら、ここで挙げる項目を確認しておこう。

能力と装備を総チェック！

第八章ではそれまで行き来可能だった未来への移動ができなくなる。未来は多くの店とパワーアップアイテム、そして発明のネタが出現する場所。もし、取り逃しがあったとすれば、それらを入手したり購入したりチャンスがなくなることになる。

先に進んでからではとり返しがつかないので、能力や発明のネタ、そして第八章に行ってからのことまでも考え、下に示す3項目をチェックしよう。



←完成していないジオラマがあるなら一度もどろう。逃したアイテムが出現するかも？

チェック！ 能力

パワーアップアイテムの多くは未来に出現するため、取り逃すと手に入れるチャンスは永遠に失われてしまう。第七章までに手に入れることができるアイテムの数から、第八章へ行く前にユリスとモニカがどれだけの能力になっているかを計算した。アイテムの取り逃しが多いようなら、もう一度未来のMAPを探索し直してみよう。

ユリスの体力 ＋ モニカの体力 ＝ 472

ユリスの防御力 100

ユリスの体力 100

チェック！ 発明ネタチェック

第八章まで進んでしまうと撮れなくなってしまう発明ネタ、例えばルナ研の「エネルギーパイプ」などを撮り逃していると、レーザーアーム系の武器が作れなくなってしまう。ほかにも、第七章のラストで撮れる「月の伝説」を撮り逃すと、第八章で初めて作れるようになるサムライアームⅣも作れなくなってしまうのだ。



←第八章で新たに撮れるネタは3枚だけ。空きが多いと撮り逃しが多い証拠。

チェック！ 持ち込みアイテム

意外と盲点なのが、このアイテムの持ち込みだろう。第八章では合成に適した武器が手に入りづらい。入手できるAbsが多いだけに素材がないのは辛いところ。第八章にはジオラマがないので、素材を売って武器を多めに持ち込むなど、工夫するといいだろう。以下は合成に適した武器を扱う店を紹介している。

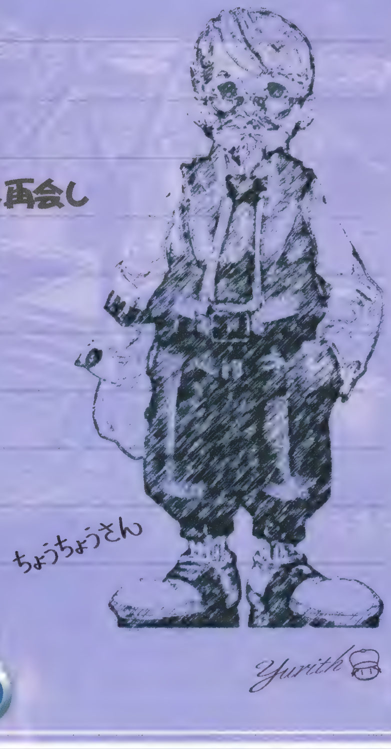
要チェックショップ！

店名	売り物
G-WEAPONS	デジハンマー(粉砕･冷気)、クレイモアー(ケモノ･粉砕)、プラチナリング(炎)
ステラ	月のうでわ(冷気･うろこ)、プラチナリング(炎)
ジュラクアームズ	古代の剣(炎･稲妻･退魔)

第八章

忘れられた冒険

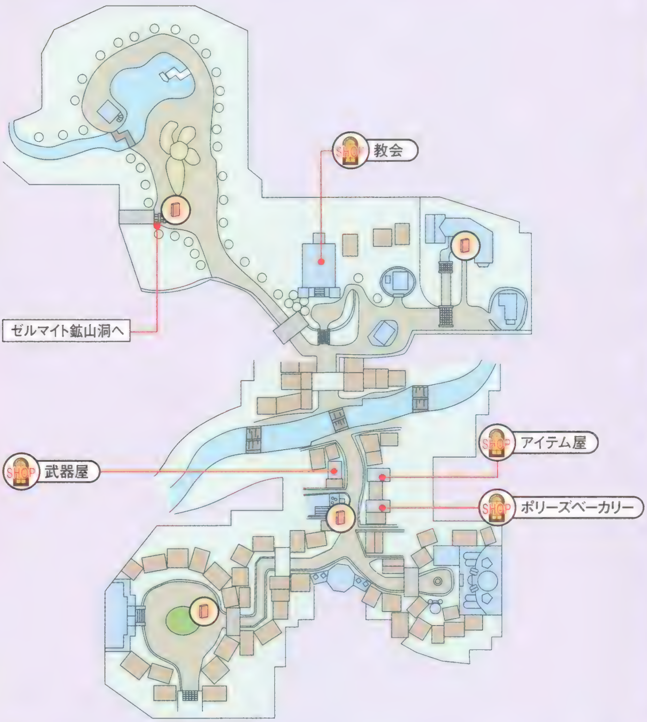
やっと平和が訪れたのはうれしいんだけど
なんだか刺激がなくてちょっと物足りない気分
ところがそんな僕にニード町長がお願いをしてきた
鉄道を大陸に広げるため
燃料のゼルマイトを
探してほしいって言うんだ
未来からやってきたモニカとも再会し
僕らはふたたび
冒険に乗り出すことになった



マップ紹介&フローチャート

もっとも目につくのはアイテム屋のラインナップ。各種コインや宝石がずらりと並び、充実のひと言だ。また、公園のそばからはゼルマイト鉱山洞へ行けるようになった。

現在 パームブリンクス 未来



ショップデータ

教会

アイテム名	ギルダ
毒消しドリンク	40
聖水	40
石けん	40
メドゥーサの涙	80

ポリーズベーカリー

アイテム名	ギルダ
小麦粉	20
砂糖きび	20
激辛ペッパー	20
ふんわりパン	30
おいしい水	80

武器屋

アイテム名	ギルダ
バトルレンチ	200
ドリルレンチ	350
粉砕レンチ	600
亀の甲羅	300
びしゃもんハンド	500
クラシックショット	150
バゼラード	250
グラディウス	300
シャムシール	600
黄金のリング	350
イバラのうでわ	820
緑のオーバーオール	500
赤のベスト	500
パンプキンパンツ	200
リペアの粉	200※1
ガンリペア	300※1
リングリペア	300※1

アイテム屋

アイテム名	ギルダ	アイテム名	ギルダ	アイテム名	ギルダ	アイテム名	ギルダ
ガーネット	10000	オパール	10000	命中のコイン	6500	ファイナルボム	3600
アメジスト	10000	トパーズ	10000	経験のコイン	12000	リペアの粉	200※1
アクアマリン	10000	トルコ石	10000	火薬	20	ガンリペア	300※1
ダイヤモンド	30000	富のコイン	4500	鉄クズ	10	ライドポッド燃料	2000
エメラルド	10000	毒のコイン	4000	鋼のかたまり	50	モンスターメモ	1000※2
パール	10000	時のコイン	6500	ぶあつい皮	50	スクープメモ	50※2
ルビー	10000	盗むコイン	7000	毒消しドリンク	40	しちりん	300※2
ペリドット	10000	吸収のコイン	10000	ばくだん	200	封印解除の巻物	1500
サファイア	10000	治癒のコイン	10000	爆弾・改	1000	金色の絵の具	1000

※1 章によって価格が変わる　※2 一度しか買えない

フローチャート

大陸全体を復興するためにバース鉄道を大陸の隅々まで拡張することを決意したニード町長。そのためにはバース鉄道の燃料となる、ゼルマイトの採掘ポイントを探し出さなければならない。パームブリンクスの公園にある入口から鉱山へ入ったユリスは、モニカと再び出会うことになる。

パームブリンクス

ゼルマイト鉱山洞へ

ゼルマイト鉱山洞への入口は公園の近くのセーブポイントのすぐそばにある。

ゼルマイト鉱山洞

「鉱員たちの休憩所」へ

ここでモニカと再会するイベントが発生。モニカが再び仲間になるのだ。

「行き止まり・3」へ

BOSS → P.176へ

ここのボスを倒したあと、宝箱からイベントに必要なダイナマイトが手に入る。

「怪しい空洞」へ

BOSS → P.178へ

「ゼルマイト鉱山最深部」へ

岩の前でダイナマイトを使う

BOSS → P.181へ

未来に行くことはもうできない

第八章に入ると、ジュラクモールやステラ・ポトなどの未来に行くことができなくなる。そのため取り逃したつづらなどがあった場合は、もう二度と入手することができない。当然、未来のショップも利用できないので注意しよう。



←ショップは主に、パームブリンクスと列車にいる仲間を利用することになる。

ほかの行き止まりにもボスがいる

ゼルマイト鉱山洞にあるすべての行き止まりには、それぞれボスが待ち構えている。どれもかなりの強敵だが、倒すことによって宝箱が出現し、レアなアイテムを入手することができる。ぜひすべてのボスを倒していきたい。



←行き止まり・3にいるスフィンクス以外は倒さなくてもクリアは可能だ。

ポルカスは生きていた!?

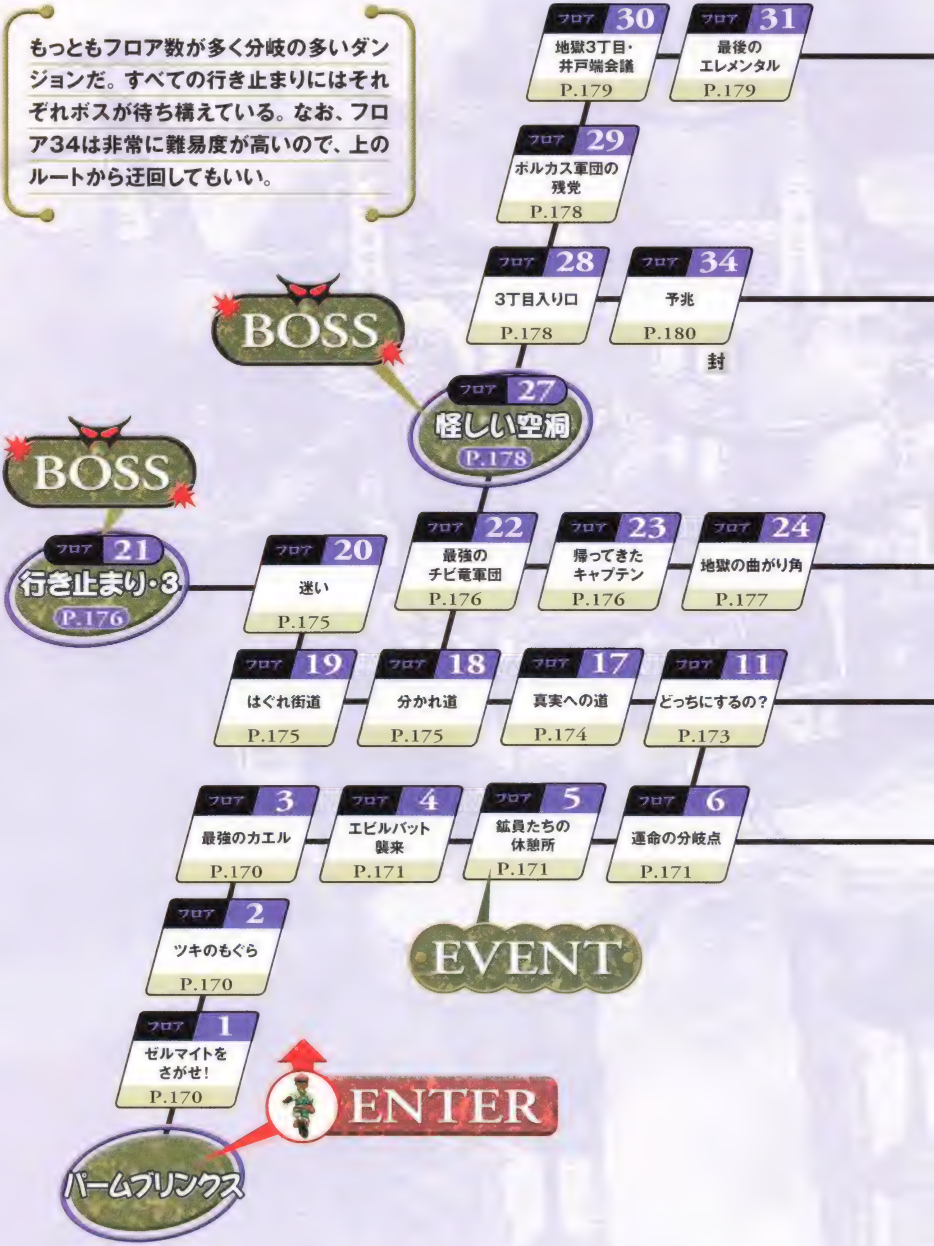
スクープ!

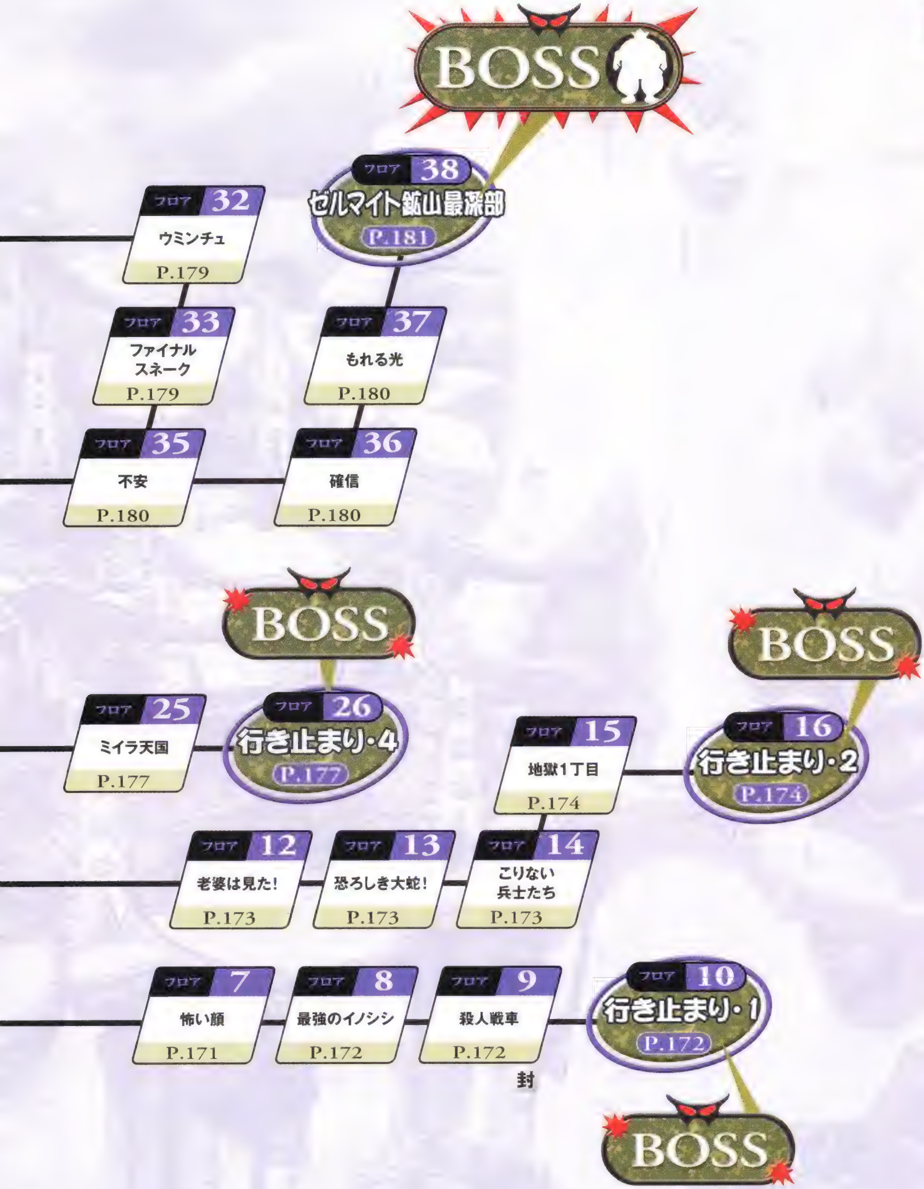
ここではあのポルカスと戦うことに。メタルポルカスという名で出現し、その名のとおり半分サイボーグ化している。これはスクープになるので必ず撮影しておこう。地上に降りたときのほうが動きが遅いので、撮影しやすいだろう。

ダンジョン攻略

ゼルマイト鉱山洞

もっともフロア数が多く分岐の多いダンジョンだ。すべての行き止まりにはそれぞれボスが待ち構えている。なお、フロア34は非常に難易度が高いので、上のルートから迂回してもいい。




BOSS
フロア 38
ゼルマイト鉱山最深部
P.181
フロア 32
ウミンチュ
P.179
フロア 33
ファイナル
スネーク
P.179
フロア 37
もれる光
P.180
フロア 35
不安
P.180
フロア 36
確信
P.180
BOSS
BOSS
フロア 25
ミイラ天国
P.177
フロア 26
行き止まり・4
P.177
フロア 15
地獄1丁目
P.174
フロア 16
行き止まり・2
P.174
フロア 12
老婆は見た!
P.173
フロア 13
恐ろしき大蛇!
P.173
フロア 14
こりない
兵士たち
P.173
フロア 7
怖い顔
P.171
フロア 8
最強のイノシシ
P.172
フロア 9
殺人戦車
P.172
封
フロア 10
行き止まり・1
P.172
BOSS

出現モンスター

ゼルマイト鉱山洞に出現するモンスターは、今までの敵とは比較できないほどの強さを持っている。しかも、奥へ進めば進むほどモンスターの強さは増していくので、最後まで気が抜けない。武器に関しては、すべての能力を上げることを前提に育て、ライドポッドの装備も最高級のものを用意しておこう。

モンスターデータ

モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
エビルバット	1000	風・退	銃・ビ	レ・グ・魔	聖水	風のクリスタル	ワラの束
鉱石泥棒	1500	炎・退	剣	銃・魔	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	―
ボックルワーカー	1600	冷・風	―	―	ふんわりパン	風のクリスタル	―
ダークフラワー	1700	炎・退	剣	レ	石けん	―	森のしずく
マローン	1800	雷・粉	―	―	毒消しドリンク	―	―
ガマール	1900	冷・雷・う	剣	ビ	水竜のクリスタル	―	毒薬
マインモーラー	2000	炎・風・ケ	レ	銃・ビ・魔	ニンジン	守りのクリスタル	べっとり粘土
シロヒゲ	2100	炎・退	剣	銃・魔	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	―
W・ドレイク	2200	雷・う	レ	―	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
T・ドレイク	2300	風	レ	―	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント
H・ドレイク	2400	う	レ	―	聖なる魔石	退魔のクリスタル	聖のエレメント
ダーカー	2500	雷・退	ビ・魔	レ・剣・銃・グ	マイティーヒール	退魔のクリスタル	銀の玉
ストーンガード	2600	炎・粉	―	剣・銃	リペアの粉	守りのクリスタル	意外と丈夫な布
ストームフラワー	2700	炎・雷	剣	レ・銃	トゲッチ	風のクリスタル	森のしずく
ケーブブル	2800	ケ	剣	銃・グ・魔	ごくじょうチキン	力のクリスタル	ガッシリ石
デンジャーボム	2900	炎・雷	―	銃	爆弾・改	炎のクリスタル	火薬
スノーゴースト	3000	炎	―	銃・グ	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント
ファイアゴースト	3100	冷	―	銃・グ	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント
夜叉の面	3200	炎・雷・風	―	剣・グ	聖水	粉砕のクリスタル	毒薬
アングリーキャノン	3500	冷・雷・粉	―	剣・銃・ビ	ガンリペア	粉砕のクリスタル	鉄クズ
ミミック	3600	粉	ビ	銃	―	―	―
トッシーンZ	3700	雷・ケ	―	剣・銃・グ・ビ・魔	ミミー	狩人のクリスタル	意外と丈夫な布
グール	3800	炎・雷・退	ビ	銃	石	退魔のクリスタル	―
ガハパハ	3900	冷・風	―	魔	トゲッチ	―	―
ロックフェイス	6000	粉	レ	剣・銃・ビ	石	粉砕のクリスタル	ガッシリ石
R・クローバー	4200	炎	―	銃・グ・ビ・魔	―	―	―
R・ハート	4300	冷	―	銃・グ・ビ・魔	―	―	―
R・スペード	4400	風	―	銃・グ・ビ・魔	―	―	―
R・ダイヤ	4500	雷・粉	―	銃・グ・ビ・魔	―	―	―
フェアリー	4600	冷	銃・魔	レ	ときめきチェリー	―	光のエレメント
スパイダーレディ	4800	冷・ケ	―	―	ネバネバピーチ	守りのクリスタル	雷のエレメント
R・ジョーカー	4900	退	―	銃・グ・ビ・魔	石	ガンリペア	―
土龍	6500	粉・う	ラ	レ・剣・銃・グ・ビ・魔	水竜のクリスタル	―	命のエレメント
アイアンスピアー	10000	雷・粉	―	剣・銃・ビ	エスケープの粉	―	―
キングミミック	7000	粉	ビ	銃・グ	―	―	―
小怪樹	5400	炎・雷	グ	―	―	―	―
デスマウス	5500	炎・ケ	剣	―	狩人のクリスタル	―	―
バルーン公爵	5600	炎・雷	銃・グ・ビ	レ	ボムナッツ	風のクリスタル	―
ビュートス	5700	冷・雷・ケ	剣	―	稲妻のクリスタル	―	毒薬
ボルタ	5800	雷・粉・退	レ・グ	剣・銃・ビ・魔	石	守りのクリスタル	水のエレメント
スケアクロウ	5900	炎・風	―	―	毒消しドリンク	―	―
ミステリープラント	6000	炎・雷	剣	レ	石けん	―	森のしずく
ヘルボックル	6100	冷・退	―	―	ふんわりパン	風のクリスタル	―
プラチナギア	6200	雷・退	レ	銃・魔	毒リンゴ	炎のクリスタル	正体不明の骨
コルセアエリート	6300	炎・退	剣	銃・魔	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	―
影法師	6400	炎・冷・雷・風・退	ビ・魔	レ・剣・銃・グ	マイティーヒール	冷気のクリスタル	銀の玉
ベヒモス	6500	冷・ケ	―	レ・銃・ビ・魔	力のクリスタル	―	水のエレメント
大怪樹	6600	炎・雷	グ	銃・ビ・魔	毒リンゴ	炎のクリスタル	ゴロゴロ丸太
鬼くぐつ	6700	冷・風	―	剣・グ	聖水	粉砕のクリスタル	鉄クズ
古代火竜	6800	冷・う	レ	―	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント
古代氷竜	6900	炎・う	レ	―	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント
古代飛竜	7000	雷・う	レ	―	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
古代雷竜	7100	風・う	レ	―	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント
古代聖竜	7200	う	レ	―	聖なる魔石	退魔のクリスタル	聖のエレメント
OYAKATA	7300	炎・冷・雷・風	剣	銃・魔	プチフィッシュ	冷気のクリスタル	―

モンスター名	HP	弱点属性	効く武器	効きにくい武器	アイテム1	アイテム2	ジオラマ素材
バンドー	7400	炎・冷・ケ	剣	レ・グ・ビ・魔	ミミー	狩人のクリスタル	意外と丈夫な布
タイタン	8500	粉	―	剣・銃・ビ	ビンビンドリンク	粉砕のクリスタル	ガッシリ石
怪傑月光	7600	雷・粉	銃・ビ	レ・剣・グ	エスケープの粉	力のクリスタル	命のエレメント
ラーダァ	7700	炎・冷・雷・風	ビ	銃・グ	リペアの粉	ビンビンドリンク	ぶあつい皮
暗黒の甲羅	7800	雷・粉・退	レ・グ	剣・銃・ビ・魔	まったりバナナ	水竜のクリスタル	水のエレメント
ミミック	7900	粉	ビ	銃	―	―	―
レヴナント	8000	炎・退	ビ	銃	石	退魔のクリスタル	―
ダークキーパー	8100	粉・退	レ	剣・銃・ビ	石	粉砕のクリスタル	ガッシリ石
ウミンチュ	8200	冷・雷・う	剣	グ・魔	エヴィ	水竜のクリスタル	ガラスのもと
ケルベロス	8300	冷・粉	レ	剣・銃・グ・ビ	ときめきチェリー	粉砕のクリスタル	―
ラストガーディアン	8500	炎・粉	―	剣・銃・ビ	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ
闇の道化師	8600	炎・冷・退	―	銃・グ・ビ・魔	だぶるプリン	守りのクリスタル	銅のかたまり
スマイルウルフ	8800	ケ	剣	―	狩人のクリスタル	―	火薬
インプ	8900	風・退	銃・魔	レ	ときめきチェリー	―	光のエレメント
クラウ・マウネス	9100	冷・雷・粉	―	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	稲妻のクリスタル	銅のかたまり
インクーダー	9200	炎・風	―	―	トゲッチ	―	―
ビジィモーラー	9300	炎・風・ケ	レ	銃・ビ・魔	ニンジン	力のクリスタル	べっとり粘土
デッドロープ	9400	風・粉・う	ラ	レ・剣・銃・グ・ビ・魔	水竜のクリスタル	―	命のエレメント
マグマの使者	9500	冷	―	銃・グ	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント
雪原の使者	9600	炎	―	銃・グ	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント
雷の使者	9700	風	―	銃・グ	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント
風の使者	9800	雷	―	銃・グ	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
荒波の使者	9900	雷	―	銃・グ	石けん	守りのクリスタル	水のエレメント
ミセス・ゴーゴン	10000	退・う	―	グ・ビ・魔	イモダンゴ	稲妻のクリスタル	意外と丈夫な布
ババンチュラ	10100	炎・ケ	―	魔	ネバネバピーチ	守りのクリスタル	雷のエレメント
岩之助	10200	粉	レ	剣・銃・ビ	石	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩
スィートダイナマイト	10400	炎・雷	―	銃	ファイナルボム	炎のクリスタル	火薬
ガルーダ	10500	冷・ケ	―	ビ	とろりんチーズ	守りのクリスタル	―
アイアンゴースト	10600	粉・退	―	剣・銃・ビ	ガンリペア	力のクリスタル	鉄クズ
レイス	10700	退	魔	―	聖水	炎のクリスタル	ガラスのもと
RSF・クローバー	10800	炎	―	銃・グ・ビ・魔	―	―	―
RSF・ハート	10900	冷	―	銃・グ・ビ・魔	―	―	―
RSF・スペード	11000	風	―	銃・グ・ビ・魔	―	―	―
RSF・ダイヤ	11100	雷・粉	―	銃・グ・ビ・魔	―	―	―
RSF・ジョーカー	11200	退	―	銃・グ・ビ・魔	石	ガンリペア	―
ミノタウロス	11300	ケ	剣	銃・グ・ビ・魔	だぶるプリン	力のクリスタル	ガッシリ石
ティアマト	11400	粉・う	―	銃・グ	エスケープの粉	水竜のクリスタル	激辛ペッパー
グラシャス	11500	冷・退	レ	銃・グ・ビ・魔	エスケープの粉	―	正体不明の骨
スピンソーサー	11600	雷・粉	―	レ・剣・銃・ビ・魔	リペアの粉	稲妻のクリスタル	鉄クズ
キングミミック	11700	粉	ビ	銃・グ	―	―	―
フライングスチール	11800	雷・粉	―	剣・銃・ビ	エスケープの粉	―	―

PICK UP スケアクロウ

スケアクロウの投げる爆弾は、ガードをすれば一応ダメージは軽減される。しかし爆風で吹き飛ばされてしまうので、できるだけ回避したほうがいい。横に移動すれば簡単に避けられるので、爆弾を投げたかどうかだけしっかりと見ておこう。また、爆弾はユリスのレンチではね返すこともできる。



←レンチではね返した爆弾がスケアクロウに当たると、必ず気絶状態になる。

PICK UP プラチナギア

威力の高いボウガンを短い間隔で連射してくるので、遠距離戦よりも近距離戦で戦うようにしよう。安全に攻撃をしかけるためには、まずギリギリまで近づいてガードして待機する。ボウガンが放たれたら、すかさず一発だけ殴って再びガード。これを繰り返せば簡単に倒すことができる。



←プラチナギアのボウガンを受けると毒状態になることもあるのだ。

PICK UP ロックフェイス

ロックフェイスは周りのモンスターと比べて、比較的HPが高い。レンチや粉砕力の高い武器による攻撃が有効なので、しっかりと弱点をねらって攻撃しよう。ロックフェイスの攻撃は回転しながら突進するというもの。回避することが難しいのでしっかりガードを固めてスキをうかがおう。



←ロックフェイスにどうしても勝てないという人は、ライドポッドで戦おう。

PICK UP ミステリープラント

ミステリープラントは地面に根をはっている植物のようなモンスター。そのため移動することができず、攻撃も近くにいかないかぎり受けることはない。この特性を活かし、遠距離から一方的に攻撃をしかけることによって、まったくダメージを受けずに倒すことが可能だ。



←剣による攻撃が有効なのだが、ここは銃や魔法を使って攻撃をしかけよう。

PICK UP ベヒモス

剣かグレネードによる攻撃が有効なのだが、ベヒモスの攻撃はガードの上からダメージを与えてくるものばかり。そのため遠距離から攻撃することをオススメする。グレネードを持っていない場合はライドポッドに乗り込むといい。武器は遠距離から攻撃をするならば、ペズキャノンが強力だ。



←剣で攻撃をしかけるなら、冷気とケモノ斬りの能力の高いものを選ぼう。

PICK UP キングミミック

ゼルマイト鉱山洞には2種類のキングミミックが存在する。出現するフロアによって、その強さが異なるのだ。具体的に説明すると、フロア15までに出現するキングミミックのほうが弱く、フロア28以降に出現するものは強い。弱点や攻撃パターンなどに変化はないので、戦い方は一緒だ。



←前半に出現するものと後半に出現するものでは、HPが1.5倍ほども違う。

PICK UP 怪傑月光

怪傑月光には銃かビームによる攻撃が効果的。しかしこれらの攻撃では怪傑月光の動きが見えづらいので、相手が遠距離攻撃をしてきても気づかない場合がある。怪傑月光の遠距離攻撃はストップ効果を持っているので、それだけは避けたい。そのため毒状態にしてHPを減らすと安全だ。



←怪傑月光を毒状態にさせたら、しばらく放置してHPが減るのを待とう。

PICK UP 闇の道化師

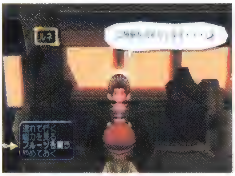
「だぶるプリン」を落とす。フロア28に6体出現するので、アイテムねらいで倒すのもいい。攻撃回数の多いマシンガン系の武器に、盗むの特殊効果を持たせて攻撃すればなお効果的だ。だぶるプリンは手に入りづらいが使えるアイテムなので、こいつからできるだけ多く入手しよう。



←だぶるプリンはミノタウロスからも入手できるが、こちらは強敵だ。

PICK UP ミセス・ゴーゴン

石化の遠距離攻撃を使ってくるため、ミセス・ゴーゴンが出現するフロアには「メドゥーサの涙」と「石化しないお札」を持っていこう。できるだけ近づきたくない相手なので、毒状態にしてHPを削る戦法もいい。ミセス・ゴーゴンを毒状態にさせたいときは、「毒リンゴ」を使うと確実だ。



←第八章の時点では、「毒リンゴ」はルネのフルーツ屋でのみ購入可能だ。

PICK UP アイアンゴースト

アイアンゴーストの大砲のダメージは非常に大きく、ガードしていてもかなりのHPを削られてしまう。しかも、げきりんモードにさせてしまうと、遠くからでも大砲を撃ってくるので要注意だ。

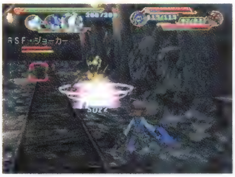
銃と剣に耐性を持っているのでユリスならレンチを、モニカなら魔法を使って攻撃しよう。



←げきりんモードのアイアンゴーストは、かなり遠くから大砲を撃ってくる。

PICK UP RSF・トランプ系

最強のトランプ系モンスター。すべての敵のHPが1万を超えているので、倒すにはかなりの時間が必要となる。そこでオススメしたいのは魔石による攻撃。こいつらにはそれぞれ弱点となる属性があるのだが、それに対応した魔石を使用することによって1発で倒せるようになる。



←与えるダメージは1万以上。弱点に応じた魔石を使用することが重要だ。

PICK UP ティアマト

ドラゴン系のなかで最上級に位置する。攻撃にストップ効果があるので、「時を止めないお札」と「ときめきチェリー」は必須。とくに白の封印がかかっているフロア34ではお札がないと命とりになる。粉砕力とうろこ斬りの高い武器を使うか、ライドポッドに乗って戦うといいだろう。



←ティアマトに対しては、サムライアームⅣがもっともダメージを与えられる。

PICK UP フライングスチール

フライングスチールがもっとも多く出現するのはフロア37。ここにはティアマトやスピンソーサー、キングミミックなどの強敵も出現するので、フライングスチールを相手にするときは、これらのモンスターのいない場所まで誘導してからにするといい。

攻撃力が圧倒的に高く、ガードの上からでもおかまいなしにダメージを与えてくるので、近距離戦では避けつつ攻撃することが重要になる。相手の攻撃に合わせてバック転できるようにタイミングをつかんでおこう。またペズキャノンⅣを持っているならば、ライドポッドに乗り込んで戦う。スピードの速いジェットホバーを身につけ、つねに動き回りながら攻撃すればダメージを受けずに倒すことができる。



←サムライアームⅣでも高いダメージを与えることができるが、近距離戦はできるだけ避けたい。

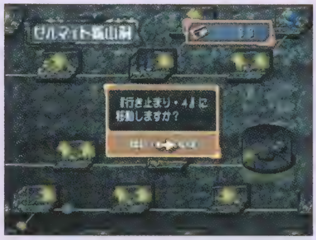


→フライングスチールの攻撃は、ガードの上からでもかなりのダメージを与えてくる。

フロアデータ

鉱山というだけあって、細い通路が迷路のように続いているフロア。行き止まりやイベントの入る場所を除いて、すべてのフロアでスフィーダをプレイすることができる。その代わりというわけでもないだろうが、釣りはどこに行ってもできない。

出現するモンスターはすべて凶悪なものばかりで、鉱山の奥へ行けば行くほどその強さは増していく。戦闘を始める前には十分な下準備をしておこう。



←ゼルマイト鉱山洞にいる一部のボスは、倒さなくてもクリアすることが可能だ。

フロア1 ゼルマイトをさがせ!

出現モンスター

- 鉱石泥棒…………×6
- ポックルワーカー…×6
- ダークフラワー……×6
- シロヒゲ…………×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 09：20
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 治癒のコイン×1
2. 富のコイン×2
3. 聖水×5

グレネードかビームがあると便利

鉱石泥棒とシロヒゲは銃に耐性を持っているので、使用している左手武器がグレネードかビームでなければレンチを使って攻撃したほうがいい。またこのフロアには炎と退魔に弱いモンスターが多いので、これらのパラメータの高い武器を所持しているのであれば優先的に使っていこう。



フロア2 ツキのもぐら

出現モンスター

- 鉱石泥棒…………×6
- マローン…………×6
- マインモーラー……×6
- シロヒゲ…………×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 09：00
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. 命中のコイン×1
2. 経験のコイン×1
3. 毒を無効にするお札×1

マローンの石化に注意

マローンの遠距離攻撃は受けると石化状態になることがあるので、「メドゥーサの涙」や「石化しないお札」を用意しておこう。しかし、逆に遠距離攻撃をはね返してマローンを石化させることも可能。うまくはね返して石化させることに成功したら、稲妻や粉砕力の高い武器で倒してしまおう。



フロア3 最強のカエル

出現モンスター

- ダークフラワー……×6
- ガマール…………×6
- W･ドレイク………×6
- T･ドレイク………×6

メダル条件

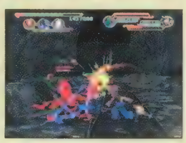
- せん滅リミットタイム 08：50
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ポテトパイ×1
2. 宝箱のカギ×2
3. ネバネバしないお札×1

主にレンチで攻撃しよう

ドレイク系はレンチやうろこ斬りの高い武器による攻撃が有効。W･ドレイクは稲妻に弱く、T･ドレイクは風に弱いのでうまく弱点をねらっていこう。また、ガマールも稲妻とうろこ斬りが弱点なので、この2つのパラメータが高い武器があればかなり有利に戦うことができるだろう。



フロア 4 エビルバット襲来

出現モンスター

- エビルバット……… ×11
- H・ドレイク……… ×4
- ダーカー………… ×5
- ミミック…………… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 09：45
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. マイティーヒール×10
2. 宝箱のカギ×4
3. 呪われないお札×1

ビームが最適だ

このフロアはエビルバットの数が多いので、左手武器による攻撃をメインに戦うことになる。銃の耐性が高いダーカーも出現するので、できればビームを使って戦いたい。ただしグレネードは両者とも耐性を持っているので、弱点属性のパラメータがよほど高くないかぎり使うのは控えよう。



フロア 5 鉱員たちの休憩所

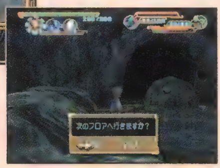
モニカとの再会

ゼルマイト鉱石を求めて探索を続けるユリスの目の前に、突如として現れた謎の青い光。そこから出てきたのはなんと、未来にいるはずのモニカの姿だった。彼女の話を聞くと、どうやらクレストから星の砂時計をもらい、この時代にやってきたらしい。

ユリスから事情を聞いたモニカは、ゼルマイト探しを手伝うといってくれた。つまり、ここからまたモニカと一緒に冒険をすることができるのだ。



←モニカの装備品は第七章のときに持っていたもののまま。安心しよう。



➡このフロアにはモンスターが出現しない。イベント後は先に進もう。

フロア 6 運命の分岐点

出現モンスター

- エビルバット……… ×4
- ストーンガード…… ×4
- デンジャーボム…… ×4
- スノーゴースト…… ×4
- ファイアゴースト … ×4

メダル条件

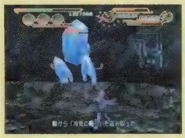
- せん滅リミットタイム 09：46
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ガーネット×1
2. ボムナッツ×3
3. ごくじょうチキン×2

攻撃アイテムを集めよう

ゴースト系は反対属性のものが出現するので、モニカで吸収魔法剣をねらうといい。またデンジャーボムからは「爆弾・改」、ゴースト系からは魔石を入手できる。どちらもメダル入手条件の「アイテムのみで敵をせん滅せよ」をクリアするには不可欠のアイテムなので、できるだけ手に入れたい。



フロア 7 怖い顔

出現モンスター

- ダーカー………… ×5
- ストームフラワー … ×5
- ケーブブル………… ×5
- 夜叉の面………… ×5
- キングミミック…… ×1

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08：40
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. アメジスト×1
2. ときめきチェリー×3
3. 毒リンゴ×1

回復アイテムは必需品

ストームフラワーはネバネバ、夜叉の面は毒とのどカラカラ状態にする技を使ってくる。それぞれを治療できるアイテム、もしくはお札は必ず用意していこう。またこのフロアにはキングミミックも出現するので、宝箱を開けるときはいつでもライドポッドに乗る準備をしておくといい。



フロア 8 最強のイノシシ

出現モンスター

- エビルバット……… ×6
- ファイアゴースト… ×2
- トッシーンZ ……… ×6
- グール …………… ×6
- スパイダーレディ… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム (09：20)
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

- ❶アクアマリン×1
- ❷ごくじょうチキン×2
- ❷ボムナッツ×2

レンチかライドポッドがメイン

トッシーンZはライドポッドかレンチによる攻撃以外は効きづらい。レンチの稲妻とケモノ斬りの数値が低い場合はライドポッドに乗って攻撃したほうがいい。ただしトッシーンZの体当たりのスピードは速く、プロペラレッグのような高速のフットパーツをつけておかなければ追いつかれてしまう。



フロア 9 殺人戦車 封

出現モンスター

- エビルバット……… ×6
- アングリーキャノン… ×6
- ミミック…………… ×2
- ガハパハ………… ×4
- ロックフェイス …… ×4
- キングミミック…… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム (09：50)
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

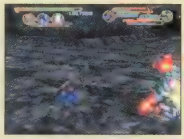
スフィーダアイテム

- ❶ポテトパイ×1
- ❷ダイヤモンド×1
- ❸風の魔石×1

遠距離から安全に戦うのが理想だ

このフロアに出現するロックフェイスというモンスターはHPが高い。そのため粉砕力の高いハンマー系のレンチかライドポッドでいどんだほうがいい。

また白の封印がかかっているため、安全な遠距離から攻撃できる武器は必須。銃ならグレネード系の武器を使うのも悪くない。



フロア 10 行き止まり・1



ネールバースト

ネールバーストデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
18000	10	180	110	4
ガード	剣回避	銃回避	Abs	ギルダ
0	0	0	400	112

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	グ	魔法	ロ打
50	10	10	50	100	50	100
ロ斬	ロ連	ロ爆	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	30	30	100	100

属性効果

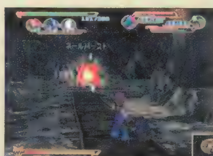
炎	冷	雷	風
50	0	50	0
粉	退	ケ	う
100	0	0	0

特殊攻撃耐性

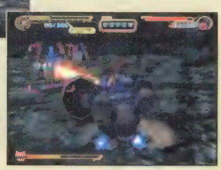
毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	有効	有効

反応されない距離から攻撃しよう

2体出現するが、両方とも動きが遅いので近づいていてもそれほど危険ではない。ただしガードの上からダメージを与える攻撃をしてくるので、できるだけ遠距離攻撃で戦おう。グレネードの耐性が低いので、これを使って遠くから攻撃し近づいてきたら距離をとる、という戦法だけで勝つことができる。また攻撃力や粉砕力の高い遠距離攻撃武器であれば、ネールバーストが反応しない距離からでもダメージを与えることが可能だ。一方的に攻撃ができるので、攻撃を受けることなく倒すことができるだろう。



←敵が反応しない距離から一方的攻撃。「ガンリペア」を大量に持っていこう。



➡ライドポッドによる攻撃もかなり有効。ペズキャノンがオススメ武器だ。

フロア11 どっちにするの？

出現モンスター

- ミミック……………×6
- トッシーンZ ………×6
- フェアリー…………×6
- アイアンスピアー…×3

メダル条件

- せん滅リミットタイム 08：50
- スフィーダ制覇
- 「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. パール×1
2. 稲妻の魔石×3
3. だぶるプリン×1

アイアンスピアーに注意

アイアンスピアーのHPは群を抜いて高いので、ライドポッドで戦おう。ただし、アームパーツはサムライアームなど攻撃力の高いものが必須だ。

フェアリーの放つ魔法は氷属性。はね返しや吸収魔法剣でそのままフェアリーに返してやれば高いダメージを与えられる。



フロア12 老婆は見た！

出現モンスター

- ガハパハ…………×6
- スパイダーレディ…×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 09：00
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. エデンの果実×1
2. ルビー×1
3. ネバネバしないお札×1

冷気に弱い敵のみ出現する

ガハパハとスパイダーレディしか出現しないフロア。どちらも冷気に弱いので、冷気のパラメータが高い武器を持っていれば簡単にクリアできるだろう。

ただしスパイダーレディは自分や仲間のHPを回復してくるので油断は禁物。1体ずつ早めに、そして確実に倒していこう。



フロア13 恐ろしき大蛇！

出現モンスター

- グール……………×6
- ロックフェイス……×6
- 土龍………………×1
- アイアンスピアー…×2
- キングミミック……×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 09：25
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ペリドット×1
2. 聖なる魔石×3
3. ときめきチェリー×3

持久戦を覚悟しよう

このフロアにはロックフェイスにアイアンスピアー、土龍などHPの高いモンスターが数多く出現する。サムライアームやペズキャノンといった高威力のアームパーツがないとかなり苦戦することは間違いないだろう。モンスターの弱点をついて効率よくダメージを与えていこう。



フロア14 こりない兵士たち

出現モンスター

- R・クローバー……×4
- R・ハート…………×4
- R・スペード………×4
- R・ダイヤ…………×4
- R・ジョーカー……×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 09：40
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. サファイア×1
2. 炎の魔石×3
3. 石化しないお札×1

敵の弱点を覚えよう

出現する敵はトランプ系のモンスターのみ。そのすべてがユリスとモニカの左手武器に耐性を持っているので、戦うときはレンチと剣を使用しよう。また、それぞれ弱点属性が異なるので、クローバーには炎の高い武器、スペードには風の高い武器、などうまく使い分けていく必要がある。



フロア 15 地獄1丁目

出現モンスター

- T·ドレイク ……… ×2
- R·ジョーカー …… ×4
- アイアンスピアー … ×6
- キングミミック …… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム (09：50)
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶魔女のパフェ×1
❷トパーズ×1
❸とろりんチーズ×2

吸収魔法剣で大ダメージ

HPが1万もあるアイアンスピアーが6体出現する、非常に骨の折れるフロア。これをどう倒していくかがクリアへのカギとなる。ライドポッドによる攻撃が無難だが、このフロアには稲妻属性の魔法を撃つT·ドレイクが出現するので、吸収魔法剣を戦術に組み込んでみるのもおもしろい。



フロア 16 行き止まり·2



レアジャケット

レアジャケットデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
15000	7	180	115	2
ガード	剣回避	銃回避	Abs	ギルダ
0	0	0	500	80

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	グ	魔法	ロ打
120	100	50	70	70	50	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	30	30	100	100

属性効果

炎	冷	雷	風
0	0	0	0
粉	退	ケ	う
50	100	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	有効	有効	有効

1体ずつ倒していこう

レアジャケットの数は5体。まとめて相手にするのは危険なので、1体ずつトロッコのほうにおびき寄せて戦おう。よほど近づかないかぎり反応しないので、おびき寄せることは難しくない。

粉砕力と退魔が弱点なので、これらのパラメータが高い武器、特に耐性の低いレンチで攻撃すればかなりのダメージを与えることができる。また、レアジャケットが反応しないギリギリの距離から遠距離攻撃で攻撃すれば、ダメージを受けることなく倒すこともできる。その際はビームやグレネードを使おう。



←レアジャケットの攻撃は単調なので、ガードすれば簡単に防ぐことができる。



➡1体ずつ、トロッコのほうに誘導すれば、安全に戦うことができる。

フロア 17 真実への道

出現モンスター

- デスマウス ………… ×6
- バルーン公爵 …… ×6
- ピュートス ………… ×6
- スケアクロウ ……… ×6

メダル条件

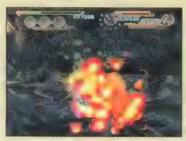
- せん滅リミットタイム (10：30)
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

❶魔女のパフェ×1
❷太陽の石×1
❸ネバネバピーチ×2

スケアクロウの遠距離攻撃に注意

炎や剣に弱く、レンチに強いモンスターが多いのでモニカをメインに戦おう。また注意すべきモンスターとしてスケアクロウが挙げられる。スケアクロウの遠距離攻撃はガードすることができず、受けると爆発して吹き飛ばされてしまう。うまく回避して背後に回り込み、攻撃をしかけよう。



フロア 18 分かれ道

出現モンスター

- ミステリープラント…×6
- ミミック…………×4
- ヘルポックル………×6
- 大怪樹……………×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム（10：50）
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 月の石×1
2. ばくだん×4
3. 風の魔石×1

大怪樹にはグレネードで対処

大怪樹は小怪樹を大量に生み出してくる。小怪樹はこちらにむかって走り、ぶつかると自爆するやっかいなモンスター。これはガードしていてもダメージを受けるので、できるだけ離れて戦おう。弱点である炎と稲妻のパラメータが高いグレネードを用意できれば倒すのはそれほど難しくない。



フロア 19 はぐれ街道

出現モンスター

- ボルタ……………×8
- 暗黒の甲羅…………×4
- プラチナギア ……×6
- コルセアエリート…×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム（11：20）
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×1
2. 冷気の魔石×3
3. とんがりマロン×1

プラチナギアのボウガンが脅威的

ほとんどのモンスターが稲妻と退魔に弱く、レンチによる攻撃が有効。そのためハンマー系のレンチを装備したユリスで戦うといい。なお、プラチナギアは短い間隔でボウガンを連射してくる危険なモンスター。ボウガンを受けてしまうと毒状態になることもあるので十分に気をつけよう。



フロア 20 迷い

出現モンスター

- ミステリープラント…×4
- 鬼くぐつ…………×6
- 影法師……………×6
- バンドー…………×4
- ベヒモス…………×2

メダル条件

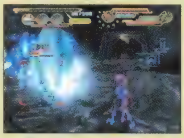
- せん滅リミットタイム（11：35）
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. 宝箱のカギ×8
2. 稲妻の魔石×3
3. 聖水×1

影法師は遠距離から攻撃しよう

影法師は弱点属性が多く、ビームや魔法に弱い。当然ながらこれらの武器で遠距離から攻撃するといい。また、冷気と剣に弱いモンスターも多いのでモニカをメインにして戦うことをオススメする。ベヒモスやバンドーはケモノ斬りにも弱いので、モニカの武器しだいではかなり有利に戦える。



COLUMN 「太陽のバッジ」と「月のバッジ」

カメラでネタやスクープを撮ることによって、上がっていく写真家レベル。レベルが上がるとドニーからごほうびのアイテムがもらえ、レベル6では「月のバッジ」、レベル7では「太陽のバッジ」が手に入る。どちらもモンスターへんげの能力をアップさせるもので、月のバッジはへんげしていられる時間が2倍に、太陽のバッジはへんげ中の攻撃&防御力が1.2倍になる。



←モンスターへんげをやや使えるようにしてくれる2つのバッジの存在。

フロア 21 行き止まり・3



スフィンクス

スフィンクスデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
20000	10	190	110	4
カード	剣回避	銃回避	Abs	ギルダ
0	0	0	400	80

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	グ	爆	ロ打
50	120	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ通	ロ爆	モン	アイ	特射	魔石
100	100	100	30	30	100	20

属性効果

炎	冷	雷	風
100	0	0	0
粉	退	ケ	う
0	100	50	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
有効	無効	無効	無効

毒でダメージを与えよう

スフィンクスは毒を無効化できないので、毒の追加効果を持った武器で攻撃するといい。じわじわとHPを減らしていくので、これがかなりのダメージ源となってくれる。また毒状態にさせたあと、通路と広間の境目にある角（下の写真参照）にスフィンクスを引っかけてみよう。スフィンクスの攻撃が届かないうえに毒のダメージもあるので、放置するだけで倒せる一歩手前までHPを減らすことができる。毒によるダメージが表示されなくなったら、あと一撃で倒せるという証拠。銃や魔法を使ってトドメをさそう。



←スフィンクスを引っかけられる角は、線路の途切れている場所の近くにある。



→毒状態にさせるには、攻撃回数の多いマシンガン系の武器を使うといい。

フロア 22 最強のチビ竜軍団

出現モンスター

- 古代火竜…………×4
- 古代雷竜…………×4
- 古代氷竜…………×4
- 古代聖竜…………×4
- 古代飛竜…………×4

メダル条件

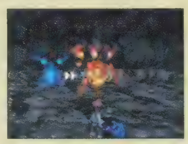
- せん滅リミットタイム 11：40
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×2
2. ボムナッツ×3
3. とろりんチーズ×2

魔石の宝庫

すべてのモンスターがうろこ斬りとレンチに弱いので、ユリスの攻撃でかなりのダメージを与えることが可能。またモニカの吸収魔法剣で敵の弱点属性をついて攻撃するという手もある。好きなスタイルで戦うといいだろう。なおこのフロアに出現するモンスターはすべてが魔石を落とす。



フロア 23 帰ってきたキャプテン

出現モンスター

- コルセアエリート…×8
- 大怪樹……………×2
- OYAKATA………×4

メダル条件

- せん滅リミットタイム 12：00
- スフィーダ制覇
- 「モニカの魔法」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. エデンの果実×1
2. 復活の粉×2
3. 毒リンゴ×3

コルセアエリートとOYAKATAの違い

コルセアエリートとOYAKATAの行動パターンはほとんど同じだが、弱点属性は異なる。コルセアエリートは炎と退魔に弱く、OYAKATAは炎、冷気、稲妻、風に弱い。両者とも剣の耐性が低いのは同じなので、炎のパラメータが高い剣を持っていればモニカの活躍が期待できる。



フロア 24 地獄の曲がり角

出現モンスター

- バンドー……………×6
- タイタン……………×6
- 怪傑月光…………×6
- ラーダァ…………×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 11：55
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. グレードアップの粉×2
2. ごくじょうチキン×2
3. ストーンベリー×2

ときめきチェリー必須！

怪傑月光の遠距離攻撃を食らうとストップ状態になってしまう。回復手段を持っていないと非常に危険なので、「ときめきチェリー」か「マイティーヒール」は必ず持っていこう。またラーダァの吐く緑色の液体は、ネバネバとのどカラカラ状態にさせる効果を持っているのでこれにも注意しよう。



フロア 25 ミイラ天国

出現モンスター

- 古代火竜…………×2
- 古代聖竜…………×2
- レヴナント…………×16
- ダークキーパ……×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 12：40
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ビンビンドリンク×2
2. ばくだん×4
3. 聖なる魔石×1

攻撃するスキを与えるな！

不死モンスターであるレヴナントが16体も出現するフロア。弱点のビーム系の武器を所持しているならば、それを使って攻撃するといい。またレヴナントは攻撃のモーションが比較的遅いので、近距離でレンチや剣を使い連続して攻撃すればー方的にダメージを与えることが可能だ。



フロア 26 行き止まり・4



マンドーラ

マンドーラデータ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
10000	6	170	110	2
ガード	剣回避	銃回避	Abs	ギルダ
0	0	0	400	130

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	グ	魔	ロ打
80	120	50	80	100	100	100
ロ斬	ロ速	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	30	30	100	100

属性効果

炎	冷	雷	風
100	0	0	100
粉	液	ケ	う
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
有効	有効	有効	有効

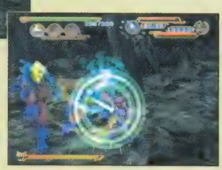
ライドポッドで戦おう

マンドーラの数は6体とかなり多い。囲まれるとやっかいなので、距離をおいてできるだけ遠距離攻撃をしかけたい。しかしマンドーラの動きは早く、ユリスやモニカのスピードでは逃げ回るので精一杯。そのため、ライドポッドに乗って戦うことをオススメする。

フットパーツはプロペラレッグ、もしくはジェットホバーを装備しよう。これらのパーツは動きが早いので、マンドーラに追いつかれることがない。アームパーツは威力の高いペズキャノンがオススメ。この装備で逃げながら攻撃すれば、楽に倒すことができるはずだ。



←アームパーツのWHpがなくなると危険なので、「リペア」の粉を持っていこう。



→マンドーラの数が多く、囲まれると大変危険。つねに動き回って逃げること。

フロア 27 怪しい空洞


メタルポルカス

メタルポルカスデータ

HP	[illegible]	攻撃力	防御力	硬さ
20000	0	145	85	4
ガード	[illegible]	[illegible]	Abs	ギルダ
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	ゲ	槌	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ銃	ロ爆	モン	アイ	特射	魔石
100	100	100	100	100	5	20

属性効果

炎	冷	雷	風
0	0	150	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

息切れした瞬間が攻撃のチャンス

空中からの爆弾投下や急降下しながらの体当たりといった手段で攻撃をしてくる。これらの行動は動きがとても早く、避けるので精一杯。こちらから攻撃をしかける余裕はほとんどないだろう。

ポルカスに攻撃をしかけるチャンスはわずか。それは爆弾を大量に投げたあとだ。空中から大量に連続して爆弾を投げたあと、ポルカスは息切れを起こしてしばらく地上で動かなくなる。このときこそ攻撃をしかける絶好のチャンス。弱点である稲妻属性の高い武器を使い、連続攻撃をたたき込もう。


←ロックオンしながら攻撃を避けると、ポルカスの位置をつかみやすい。


➡息切れを起こしたポルカス。レンチや剣の連続攻撃でダメージを与えよう。

フロア 28 3丁目入り口

出現モンスター

- レヴナント…………×4
- ラストガーディアン…×6
- 闇の道化師………×6
- スマイルウルフ……×6
- キングミミック……×1

メダル条件

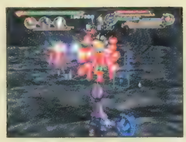
- せん滅リミットタイム 12：30
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ガーネット×1
2. ごくじょうチキン×2
3. ネバネバしないお札×1

だぶるプリンを集めるならココ

闇の道化師からは「だぶるプリン」を入手できる。これは1つ使っただけでユリスとモニカのHPを完全回復してくれるとても便利なアイテムだ。ショップなどで購入することができない貴重品なので、数を集めたければここで闇の道化師を倒し続けるといいだろう。ちなみに持てる限界数は20。



フロア 29 ポルカス軍団の残党

出現モンスター

- ミミック……………×4
- ケルベロス ………×4
- インプ ……………×6
- クラウ・マウネス…×4
- インクーダー ……×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 12：40
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリアせよ

スフィーダアイテム

1. アメジスト×1
2. マイティーヒール×2
3. ときめきチェリー×3

高ランクのペズキャノンがほしい

クラウ・マウネスはほとんどの武器に耐性を持っているので、ユリスやモニカでは少量のダメージしか与えられない場合がほとんど。そのためライドポッドによる攻撃がメインとなるだろう。アームパーツは威力が高く、安全に遠距離から攻撃できるペズキャノンⅣがオススメだ。



フロア30 地獄3丁目・井戸端会議

出現モンスター

- ビジィモーラー……×6
- デッドロープ………×2
- ミセス・ゴーゴン …×6
- ババンチュラ………×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 13：00
- スフィーダ制覇
- 「ライドポッドのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. アクアマリン×1
2. 復活の粉×2
3. 石化しないお札×1

石化攻撃をはね返そう

ミセス・ゴーゴンの放つ遠距離攻撃には石化効果がある。これはユリスではね返せば逆に相手を石化状態にさせられるので、活用しよう。またデッドロープは高い防御力を持っているのでライドポッドでいどみたい。サムライアームを装備すればかなりのダメージを与えることができる。



フロア31 最後のエレメンタル

出現モンスター

- マグマの使者……×4
- 雪原の使者………×4
- 雷の使者…………×4
- 風の使者…………×4
- 荒波の使者………×4

メダル条件

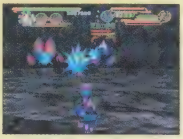
- せん滅リミットタイム 13：10
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの銃」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ダイヤモンド×1
2. 宝箱のカギ×5
3. とろりんチーズ×3

敵の魔法を利用する

弱点属性がはっきりと分かれており、すべてのモンスターが魔法を撃ってくるので吸収魔法剣を使って戦いたい。そのためモニカをメインにしよう。ただしモンスターの種類が多いので、異なる魔法を吸収してしまう可能性もある。モンスターの配置しだいでは剣による攻撃も考えよう。



フロア32 ウミンチュ

出現モンスター

- ウミンチュ…………×6
- 岩之助……………×6
- スィートダイナマイト…×6
- ガルーダ…………×6

メダル条件

- せん滅リミットタイム 13：20
- スフィーダ制覇
- 「モニカの剣」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. エメラルド×1
2. グレードアップの粉×1
3. まったりバナナ×3

ガルーダから先に倒そう

ガルーダは自分や仲間のHPを回復するのだが、ゲーム終盤ということもあってその回復量はかなり高い。しかも出現数も6体と多めなので、乱戦になると非常にやっかいだ。そのためモンスターが密集しているようなところでは、ガルーダだけ遠くへ誘導して、必ず先に倒してしまおう。



フロア33 ファイナルスネーク

出現モンスター

- デッドロープ………×2
- ミセス・ゴーゴン …×6
- アイアンゴースト…×6
- レイス ……………×6
- キングミミック……×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 12：30
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. パール×1
2. 宝箱のカギ×5
3. ネバネバピーチ×4

げきりんモードに注意

アイアンゴーストの撃つ大砲はガードの上からでもHPを削ってくる。しかも、げきりんモードになると画面上の見えるかどうかという距離からでも攻撃してくるので大変危険だ。げきりんモードになったアイアンゴーストは、ライドポッドなどで、できるだけ早く倒したほうがいい。



フロア 34 予兆 封

出現モンスター

- ミノタウロス……… ×4
- ティアマト………… ×4
- グラシャス………… ×4
- スピンソーサー…… ×4
- キングミミック…… ×2

メダル条件

- せん滅リミットタイム 10：50
- スフィーダ制覇
- 「ユリスの右手武器」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ルビー×1
2. マイティーヒール×2
3. 風の魔石×2

攻撃は一撃も食らわないように

出現するすべてのモンスターのHPが1万を超えているうえに、白の封印がかかっているため回復手段が使えないという難易度の非常に高いフロア。安全に攻撃できる遠距離攻撃、毒やストップなどのステータス異常、といった極力攻撃を受けずに戦える方法を駆使できなければクリアは難しい。



フロア 35 不安

出現モンスター

- RSF･クローバー… ×4
- RSF･ハート……… ×4
- RSF･スペード…… ×4
- RSF･ダイヤ……… ×4
- RSF･ジョーカー… ×2

メダル条件

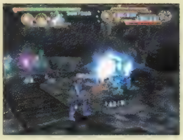
- せん滅リミットタイム 12：38
- スフィーダ制覇
- 「モニカの魔法」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. ペリドット×1
2. ごくじょうチキン×3
3. とんがりマロン×3

魔石で戦うと楽に倒せる

このフロアに出現するすべてのモンスターがユリスとモニカの左手武器に耐性を持っている。しかもガードの上からダメージを与えてくる攻撃や、ガードできない攻撃をしてくるので近距離戦だけでは危険。それぞれの弱点に応じた魔石による攻撃が有効なのでうまく活用しよう。



フロア 36 確信

出現モンスター

- スィートダイナマイト… ×6
- アイアンゴースト… ×4
- ミノタウロス……… ×6
- ティアマト………… ×6
- フライングスチール… ×1

メダル条件

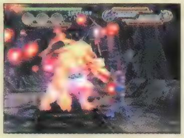
- せん滅リミットタイム 11：30
- スフィーダ制覇
- 「アイテムのみ」で敵をせん滅せよ

スフィーダアイテム

1. サファイア×1
2. だぶるプリン×3
3. 聖水×1

ティアマトの攻撃は絶対ガードしよう

ティアマトの攻撃を受けるとストップ状態になることがある。攻撃力が高いので、回復手段を持っていないとあっという間にやられてしまう。そのため、「ときめきチェリー」は必ず持っていくようにしよう。またティアマトの吐く炎の玉はガードの上からでもHPが削られるので要注意だ。



フロア 37 もれる光

出現モンスター

- ティアマト………… ×6
- グラシャス………… ×6
- スピンソーサー…… ×4
- キングミミック…… ×2
- フライングスチール… ×6

メダル条件

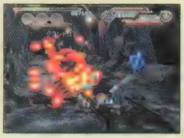
- せん滅リミットタイム 11：45
- スフィーダ制覇
- 回復せずにクリア

スフィーダアイテム

1. トパーズ×1
2. 金のノベ板×2
3. 毒を無効にするお札×1

ため攻撃は控えよう

このフロアに出現するグラシャス以外のモンスターは、すべてダウンしない。そのため、ため攻撃を使うと攻撃後のスキにやられてしまう危険性が高い。レンチや剣で戦うときは、極力ため攻撃の使用を控えよう。比較的レンチに弱いモンスターが多いので、ユリスをメインに戦うといい。



フロア 38 ゼルマイト鉱山最深部



魔神

ダイナマイトを手に入れよう

長い道のりのすえ「ゼルマイト鉱山最深部」にたどり着いたユリスとモニカ。しかしそこは大きな岩が道をふさいでいるため、奥へと進むことができなかった。この先に進むためには「行き止まり・3」にいるスフィンクスを倒し、ダイナマイトを入手する必要があるのだ。

ダイナマイトを手に入れたら、岩の前に設置して爆破しよう。岩が吹き飛ばされ、奥へと進む道が開かれるはずだ。そしてその先で2人はついに、ゼルマイト鉱石を確認することになる。しかしそれと同時に不気味な笑い声が聞こえ、謎の魔神が姿を現した。

魔神データ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
50000	0	145	65	3
ガード	**剣回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
0	0	0	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	グ	魔	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	**ロ透**	**ロ魔**	**モン**	**アイ**	**特耐**	**魔石**
100	100	100	100	100	5	20

属性効果

炎	冷	雷	風
0	0	0	0
粉	**遅**	**ケ**	**う**
0	150	0	0

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	無効

魔神(小)データ

HP	げきりん	攻撃力	防御力	硬さ
12000	0	152	35	6
ガード	**剣回避**	**銃回避**	**Abs**	**ギルダ**
40	40	40	0	0

攻撃耐性

レ	剣	銃	ビ	グ	魔	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	**ロ透**	**ロ魔**	**モン**	**アイ**	**特耐**	**魔石**
100	100	100	100	100	50	20

属性効果

炎	冷	雷	風
100	100	100	100
粉	**遅**	**ケ**	**う**
100	100	100	100

特殊攻撃耐性

毒	ネバネバ	ストップ	石化
無効	無効	無効	有効

武器の能力は最大まで上げておこう

魔神はつねに空を飛んでいるので、銃か魔法で攻撃し、魔神の生み出してくる魔神(小)は数が多いのでレンチか剣で攻撃するといい。どちらもかなりの強敵なので、使用する武器のすべての能力を限界まで上げておくことをオススメする。最低でも攻撃、耐久、退魔は最大値まで能力を上げておこう。

通常の状態で魔神に攻撃をしかけても、ダメージを与えることはできない。魔神は魔神(小)を生み出したあと、一時的に体が青くなるので、その瞬間をねらおう。このときなら普通にダメージを与えられるのだ。また、魔神(小)はこちらの攻撃をガードしてくるので、ため攻撃を使うことをオススメする。ただし、ため攻撃を構えている最中は逆にこちらのほうがガードができないので、引きつけすぎると殴られてしまう。ため攻撃を使う際には、タイミングが重要だ。

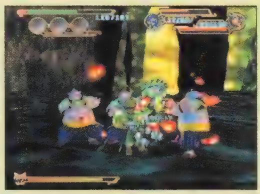
また、魔神はフロアの中心部あたりから強力なレーザーを放ってくることがある。これはガードの上からでもかなりのHPを削られてしまう危険な技だ。フロア中心から外にかけて掃射するように撃ってくるので、隅のほうで走り回っていれば避けることができる。絶対に受けてしまわないよう細心の注意を払おう。なお、このレーザーは魔神(小)もダメージを食らう。



↑ビンビンドリンクや回復アイテムは、持てるだけの数を持っていこう。



↑魔神(小)は倒していかないと、新たに生み出されない。覚えておこう。



↑魔神(小)を攻撃すると、WHpがすぐ減る。リペアの粉が大量に必要だ。

第4幕
ジオラマ
DIORAMA

『ダーククロニクル』の特徴はいろいろあるが
これから説明するジオラマは
プレイヤーが自ら町を作り上げるという独自のシステムだ。
しかもその町作りがシナリオ攻略にも大きく関わるので油断できない。
ここではゲームクリアのための適切な攻略法を伝授。
ジオラマ作成ができる章ごとに、
デザイン重視攻略とコスト重視攻略の2つに分けて解説していこう。

開発スタッフからのメッセージ

ジオラマシステムはメインストーリーと絡めなければならない部分が、物語作りの障害となって、多くの苦労をさせられました。ただ、今回のジオラマはたいへん自由度が高く、さわるだけでも楽しいというところまで来ていたので、物語のほうは、ジオラマでできる遊びをより活かすように展開させてみました。結果としてより楽しいものができたと思います。いかがでしょうか？

Message from Staff



ジオラマ講座

ジオラマを完成させると起源点が復元され、未来が修正される。ジオラマ作成は単なるゲームシステムの一部ではなく、この物語世界を支える大きな要素の1つなのだ。

ジオラマの作成がストーリー進行の大きなカギ

各章を進めていくと、起源点を破壊されたことによって、未来がゆがんでいるのがわかる。そんな未来をあるべき姿にとりもどすのが、ジオラマの作成の大きな目的だ。実際的には各章のダンジョンフロアをクリアしていって、行き詰まったときにジオラマを作成すればよい。すると未来に起こった変化により、ストーリーが再び進み出し、おまけにさまざまなアイテムなどを手に入れることができるのだ。

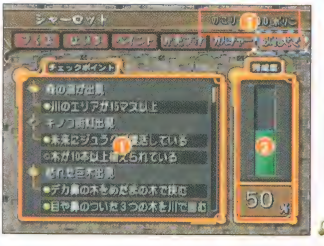


←先に進めなくなったら、いったんジオラママップに帰り、ジオラマを作ってみるといい。

チェックポイントをクリアして未来を復興しよう

ジオラマは適当にパーツを作って配置しても、けっして完成することはない。未来を元の姿にもどすためには、カーペントリオンで確認できる「ぶんせき」にしたがって作らなくてはいけないのだ。

「ぶんせき」は、チェックポイントと完成度に分かれている。チェックポイントをクリアしていくと未来にも次々と変化が表れる。そして完成度が100%になると未来が完全復活する仕組みとなっている。



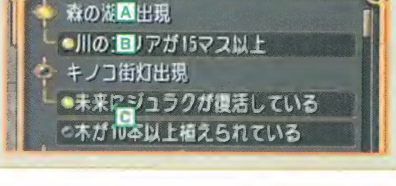
←カーペントリオンに乗って「ぶんせき」カーソルを合わせると、左の写真の画面になる。

❶チェックポイント

Ⓐの条件を満たすと完成度がアップする。Ⓐの条件を満たすためには、Ⓑの条件をクリアすればいい。

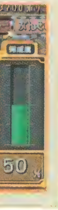
なお、Ⓒのように条件が複数存在する場合は、Ⓒのすべての条件をクリアすることでⒶの条件を満たせる。





❷完成度

完成度は、チェックポイントの条件を満たした度合いを表すゲージだ。このゲージはチェックポイントが満たされるごとに上昇し、すでに満たされた条件を消滅させることで減少する。各ジオラマでは完成度が100%に達すると、レアなアイテムが入手できる。なお入手したあとにいったんゲージを下げ、再び100%にしても、もう一度アイテムはもらえない。



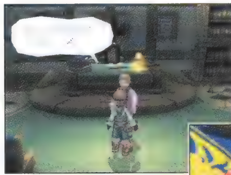
❸のこりポリン

ジオラママップにジオラマパーツを配置できる残りスペース。ポリンは各ジオラマパーツごとに設定されており、配置するごとに減少していく。なお、のこり〜ポリンが0になるとジオラマパーツを配置できなくなるので注意しよう。



ジオラマの完成には住人も必要だ

ジオラマを完成させる条件のなかに「〜の家に人が住んでいる」というものがある。これをクリアするためには、パームブリンクスの住人などを仲間にしておく必要があるのだ。移住させる人物の大半は、第二章の途中で仲間にできるが、仲間のしかたはP.253の「サポートキャラクター紹介」に記載されているので、必ずチェックしておこう。また、移住させるためにはさまざまな条件が存在する。それらの細かい条件は、各ジオラマの攻略ページで確認することができるので、こちらも参照してほしい。



←パームブリンクスの住人は何かしらの条件をクリアすることで仲間になる。

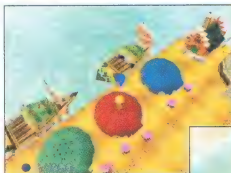


→列車で一緒に旅をするスターブル、ボルネオ、トムは物語が進むと仲間に加わる。

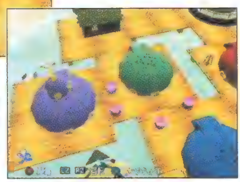
カルチャーポイントの上げ方を覚えよう

カルチャーポイントとは、ジオラママップの文化度を表し、その土地を豊かにすることで上昇する。そしてこの数値は、ジオラマの完成度を100%にするための、大事な要素にもなっているのだ。

配置するパーツには、カルチャーポイントがあるものとないものがあり、大きく4つに分かれている。基本的には建造物にカルチャーポイントがあり、そのほかのパーツにはない。詳しくは下の表に記載されているとおりだが、カルチャーポイントはジオラマ作成の重要なポイントとなるので覚えておこう。



←建物用の付属パーツで周辺に置くタイプは、付近の建物全体にその効果がある。



→ランプなどの建物に直接つけるタイプは、その建物のみポイントが加算される。

パーツの種類によるカルチャーポイントの有無

パーツの種類	カルチャーポイントの解説
建物（非居住タイプ）	カルチャーポイントはあるが、建物用の付属パーツでカルチャーポイントを上昇させることはできない。代表的なパーツは発電機、風車などで、人が住むことのできないパーツがメイン。
建物（居住タイプ）	カルチャーポイントあり。建物用の付属パーツでカルチャーポイントがさらに上昇する。付属品はサクやポストなどの周辺に置くタイプと、エントツ、ランプなどの家に直接設置するタイプがある。
建物用の付属パーツ	単体で配置してもカルチャーポイントはないが、居住タイプの建物の付近に配置することでカルチャーポイントが発生。周辺に置くタイプは、建物から遠いとカルチャーポイントが加算されない。
その他	カルチャーポイントなし。トゲトゲの木や実のなる木などの樹木や土台のパーツとなる木の台、鉄の台などが該当する。また、特殊なものとしては第五章の固まる泥の山などもある。

パーツを壊してもどってくる材料

カーペントリオンでパーツを壊すと、そのパーツに使用した材料の一部が手元にもどってくる。実は、このときにもどってくる材料の個数には法則があるのだ。その法則とは、右の表に書かれたとおり。パーツに使用した材料が×1の場合は、そのまま手元にもどるが、それ以上の個数を使用していると必ず損をしてしまう。パーツは計画的に作るようにしよう。

もどってくる材料の法則

材料数の例	もどってくる数
○○×1など、必要な材料が「1」だった場合	必ず1つの材料がもどる
○○×2など、必要な材料が「偶数」だった場合	半分の材料がもどる
○○×3など、必要な材料が「1以外の奇数」だった場合	半分になり小数点以下は切り捨てでもどる

第二章 シャーロット

ファブリースたちの協力を得てついにカーペントリオンが出動する。各フロアに点在するジオストーンを集めてカーペントリオンにダウンロードし、起源点の復元をめざそう。

じゃまなパーツをかたづけよう

シャーロットでは狭いジオラママップの中に初めから岩、丸太、草などのじゃまなパーツが複数配置されている。したがってジオラマを作るときは、まずこれらのパーツをかたづけることから始めよう。

なお、かたづけたパーツは「こわす」を行うことによって、ゴツゴツ岩やゴロゴロ丸太などのジオラマ材料になる。ここではゴロゴロ丸太を使用したパーツがたくさんあるので、「つくる」ときの材料にしよう。



⬅はじめから配置されてる草は見えにくい。草は4つあるので、数を確認してみよう。

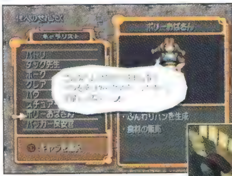
ジオストーンデータ

章	ジオストーン入手場所	作成可能となるパーツ	解明される条件
第二章	フロア1／これがジオストーン？	木の家 鉄のエントツ1 トゲトゲの木 木の台 木の階段 水路	森の湖が出現 キノコ街灯出現
第二章	フロア2／森の騒音	めだまの木A めだまの木B デカ鼻の木	枯れた巨木出現
第二章	フロア3／僕はピクシー	わらの家 小屋 でこぼこの木のサク ベンチ	服屋ができる
第二章	フロア4／伝説の蛇キラースネーク	つぼ リヤカー 木の橋	川のエリアが15マス以上 未来に枯れた巨木が出現している 未来に湖が出現している 木にくわしい人が住んでいる 食べもの屋ができる ポリーおばさんが住んでいる 武器屋ができる ミレーネが住んでいる
第二章	フロア5／怪奇！クモババ	つぼのたいまつ 木の門 水車	木が10本以上植えられている デカ鼻の木をめだまの木ではさむ ルネが住んでいる ジュラクの枝ができる
第二章	フロア6／七色の滝・入り口	実のなる木 丘	未来にジュラクが復活している 目や鼻にうちた木を川で囲む 未来にジュラク枝ができている
第六章	フロア1／大地に眠る宝珠	つぼのエントツ	金の卵が発生
第六章	フロア3／木が怖い	フサフサの木	小人たちの家をサクで囲む わらの家に人が住んでいる

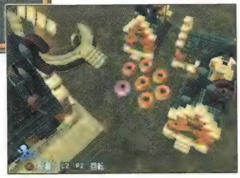
チェックポイントデータで100%をめざせ

シャーロットでは、大長老ジュラクの復活と服屋のウッディテーラーまでを復元することが、クリアするための条件だ。下の表にあるジオラマポイント1のなかには、キノコ街灯出現が含まれているが、物語を進めるための必須条件ではない。したがって、ギルダや材料に余裕がないときは特に作る必要はないのだ。

なお、第二章のすべてのフロアをクリアしても「ぶんせき」では???が残っている。しかし、下のデータを参考にすれば100%クリアは可能だ。100%だと特別なアイテムをもらえるので、ぜひトライしてみよう。



←ポリーおばさんはリヤカーがないと移住しない。家の近くに必ず配置しよう。



→100%をめざすなら、カルチャーポイントのためにパーツの配置に気を配ろう。

チェックポイントデータ

ジオラマポイント1		
必	森の湖が出現	川のエリアが15マス以上
必	枯れた巨木出現	デカ鼻の木をめだまの木ではさむ 目や鼻のついた3つの木を川で囲む
必	大長老ジュラク復活	未来に枯れた巨木が出現している 未来に湖が出現している 木にくわしい人が住んでいる
必	服屋ができる	未来にジュラクが復活している ルネが住んでいる カルチャーポイント30以上
その他		
ー	キノコ街頭出現	未来にジュラクが復活している 木が10本以上植えられている
ー	食べもの屋ができる	未来にジュラクが復活している ポリーおばさんが住んでいる カルチャーポイント40以上
ー	武器屋ができる	未来にジュラクが復活している ミレーネが住んでいる 未来にジュラクの枝ができている カルチャーポイント50以上
ー	ジュラクの枝ができる	木が10本以上植えられている 小人たちの家をサクで囲む
ー	金の卵が発生	未来にジュラクの枝ができている わらの家に人が住んでいる

※「必」マークのついている条件をクリアすれば次の章に進める

移住させる人物

人物名	移住の条件
グリン	木が家の近くに配置されている
ルネ	なし
ポリーおばさん	リヤカーが家の近くに置いてある
ミレーネ	ワラの家不可

つづらデータ

フロア7までをクリアし、枯れた巨木を復元すれば、6個のつづらを取れる。残るつづらは、第二章中ならフロア10まで出現し、それ以外は第六章で出現する。

入手アイテム

獲得アイテム	個数
エデンの果実	6
ポテトパイ	3
魔女のパフェ	3
宝石類・その他	4
合計	16



←何も作らなくてもフロア7までクリアすれば、3つのつづらがジュラクモールに出現する。

レアアイテム「ジュラクガン」をゲット!

カーペントリオンによる「ぶんせき」ではチェックポイントに???が残っている。しかし条件さえわかっていれば第二章の間でも100%クリアは可能だ。

ジオラマを100%に仕上げてジュラクモールに行くと、お礼としてジュラクさまが「ジュラクガン」をくれる。この武器は特に強いわけではないが、このイベントでしか入手できないレアアイテム。ビルドアップしてしまうと普通のQショットになってしまうので、コレクターならそのまま使うことをオススメする。



←第二章の時点で「ジュラクガン」を入手した場合は、第三章でのメイン武器として使える。

Dr.チャップのデザイン重視攻略



自然との調和を大切にしよう

ジュラクさまが気持ちよく過ごすためには、豊かな緑と豊富な水源が必要だ。またボクのデータによると、ジュラクさまは人類をこよなく愛している。したがって、枯れた巨木の元となる付近には、人々と触れあいやすいように木の橋やベンチを作っておいた。ボクのテーマは自然と人類の調和だからね。

また、ポリーおばさんが住んでいる家にはリヤカーだけではなく、パンの原料などを保存しておけるように、つぼも配置した。これで日々のパン作りに困ることもなくなるだろう。

必要なパーツ

パーツ名	個数
わらの家	1
つぼ	4
小人たちの家	1
でこぼこの木のサク	20
ベンチ	2
木の家	3
リヤカー	1
トゲトゲの木	8
木の台	4
木の階段	4
水車	1
木の橋	2
水路	20
めだまの木A	1
めだまの木B	1
デカ鼻の木	1

必要な材料

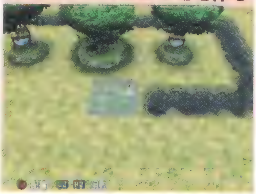
材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	173	3460
ごつごつ岩	2	40
ワラの束	20	400
意外と丈夫な布	3	60
ガラスのもと	3	60
べっとり粘土	18	360
砂糖きび	6	120
森のしずく	14	280
鉄クズ	2	20
光のエレメント	3	180
土のエレメント	11	660
水のエレメント	29	1740
風のエレメント	1	60
合計金額		7440ギルダ

① パーツをかたづける



↑まずは最初から地面に落ちている岩、草、丸太などのじゃまなパーツをかたづけて、ポリンを増やそう。

② ジュラクさまのもとを作る



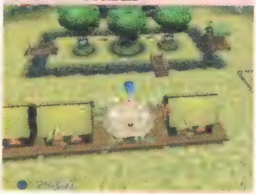
↑枯れた巨木の材料の周りを水路で囲む。同時に木の橋や水車、ベンチなどを配置してふれあいの場を作る。

③ 小人たちの家をサクで囲む



↑小人たちの家を配置して、周りをでこぼこの木のサクで囲む。できるだけ端に配置してポリンを確保しよう。

④ 家を4軒配置



↑「金の卵が発生」の条件をクリアするため、わらの家を1軒は作る。水害対策で、家は木の台の上に配置。

⑤ 4人の人物を移住させる



↑わらの家に住んでくれないミレーネは木の家に、ポリーおばさんはリヤカーを配置してから移住させるように。

⑥ 木を植える



↑未来にキノコ街灯を出現させるために木を10本植える。全員に緑を楽しんでもらうために配置は均等に。

完成!



カルチャーポイントを調整してできあがり

つぼを置く個数と配置のしかたによって、カルチャーポイントが足りない場合がある。ボクの計算では3～4個ぐらい配置すれば問題ないはずだ。それでもカルチャーポイントが50に達していなかった場合は、家につぼのエントツをつけるといいだろう。

今回、ボクがこだわって作ったポイントは生活空間を作るということ。コスト重視では木の橋や木の台などのパーツはいらないけれど、生活するには必要さ。



←自然のなかにとけこむように配置された居住スペース。ジュラクさまも大満足だろう。

ドニーのコスト重視攻略 サクでカルチャーポイントを稼ごう

でこぼこのサクってやつを活用すれば、クリアするのに必要最低限の材料だけでもカルチャーポイントは稼げる。そのためには家の配置のしかたがポイントだ。まず条件を満たすためには小人の家をサクで囲まなくてはいけない。でもドニーさまにかかれば、これをうまく使ってすべての家にカルチャーポイントを加算させることができるぜ。

また、本来ならめだまの木A、Bとデカ鼻の木を水路で囲まないといけないんだけど、これもドニーさまの必密のテクニックで安くしあげてみせるぜ。

必要なパーツ

パーツ名	個数
わらの家	1
小人たちの家	1
でこぼこの木のサク	15
木の家	3
リヤカー	1
トゲトゲの木	8
水路	15
デカ鼻の木	1
めだまの木A	1
めだまの木B	1

必要な材料

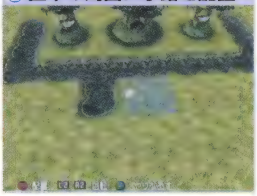
材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	111	2220
ごつごつ岩	2	40
ワラの束	20	400
意外と丈夫な布	3	60
ガラスのもと	3	60
砂糖きび	6	120
森のしずく	14	280
鉄クズ	2	20
光のエレメント	3	180
土のエレメント	11	660
水のエレメント	23	1380
風のエレメント	1	60
合計金額		5480ギルダ

①パーツをかたづける



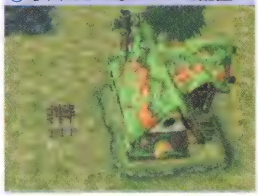
↑デザイン重視と同様にじゃまなパーツをかたづける。かたづけたパーツは壊してジオラマの材料にしよう。

②巨木の周囲に水路を配置



↑めだまの木A、Bでデカ鼻の木をはさんだら、できるだけ3本の木の近くに15個の水路パーツを配置する。

③小人たちの家にサクを配置



↑でこぼこのサクを15個作ったら、小人たちの家の一方向にまとめてサクを配置。これでも条件は満たせる。

④家を4軒配置



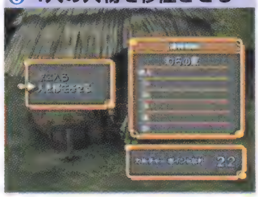
↑③で配置したサクを囲むようにして4軒の家を配置。これでサクのカルチャーポイントがすべての家に入る。

⑤木を10本植える



↑キノコ街灯を出現させるために10本の木を植える。グリンを移住させる予定の家の近くには必ず植えよう。

⑥4人の人物を移住させる



↑ポリーおばさんはリヤカー、グリンは木が近くにある家に。ミレーネはわらの木以外の家に移住させよう。

完成! 「囲まない」テクニックで100%クリア

ドニーさまの秘密のテクニックは、ズバリ囲まないことだ。枯れた巨木もでこぼこの木のサクも、対象物の周りに15個ずつ配置してやるだけで条件がクリアされるんだ。しかも、小人たちの家にまとめて配置したでこぼこの木のサクは、ほかの家で囲むことでカルチャーポイントを飛躍的にアップさせているぜ。

今回かかった費用は全部で5480ギルダ。チャップよりもドニーさまのほうが優秀ってことかな?



←ムダのない配置だが、とても人は喜びそうもない。でも安上がりだからこれでよし?

第三章 てんびん谷

グリフォン大帝の居場所を突き止めるために、大賢者クレストの起源点を復活させるユリスたち。まずはそのカギとなるリンを救うため、ラオチャオ飯店を出現させよう。

シーソーのような性質を持ったジオラママップ

てんびん谷は4つの台地で構成されており、それぞれの台地には1から4まで番号がふられている。このうち1と2、3と4がそれぞれセットになっており、シーソーのような関係を持っている。つまりこれは台地1に建物を配置すると台地1の高さが下がり、その分台地2が高くなるという仕組み。この状態で台地2に台地1と同じくらいの重さの建物を配置すれば、均等の高さになる。台地3と台地4も同じ関係なのだ。



←すべての台地の高さを均等にそろえないと、未来を復活させることはできない。

ジオストーンデータ

章	ジオストーン入手場所	作成可能となるパーツ	解明される条件
[illegible]	フロア1／猪突猛進	レンガの家	－
	フロア2／炎と冷気は不仲です	風見鶏 中華屋台	木のつり橋ができる 未来に木のつり橋ができる
	フロア3／大地を震わす魔物	倉庫 レンガのエントツ	未来に下段の祈り場が存在する ゲート出現
	フロア4／強敵！ヨーヨーロボ	鉄のサク	未来に木のつり橋が存在 クリスタルの祈り場ができている クリスタルの祈り場ができる
	フロア5／谷の象軍団	木のサク	木が15本以上植えられている 未来にステラ寺院が復活している 道具屋『スターアイテムズ』出現
	フロア6／危険な宝箱	鉄製ランプ1	カルチャーポイント20以上 人が2人以上住んでいる 中華屋台をポークがひいている
	フロア7／チビ竜軍団の逆襲	鉄の門 星のランプ	スチュアートが住んでいる
	フロア9／強敵登場！渓谷の戦士	－	カルチャーポイント30以上
	フロア10／ワライボックルの里	教会	聖火台ができる 星のランプがついた家が建っている
	フロア11／呪いの面	鉄製ランプ2	リンを助けている
	フロア12／オレたちゴロゴロブラザーズ	納屋 ポスト	－
	フロア13／ドラゴンスレイヤー	洗濯物	ブルーノ神父が住んでいる パトリが住んでいる 武器屋出現
	フロア15／カナリア司祭はチーズがお好き	ブロック ブロック2	4つ以上たいまつがともっている パッカー保安官が住んでいる 月のクリスタル＆クレスト出現
	フロア16／自然の脅威	井戸	－
	フロア17／月の男爵	ヒョロヒョロの木	カルチャーポイント40以上
	フロア18／灯台が見えてきた	－	灯台の月のクリスタルが存在する
第六章	フロア6／谷に住む魔性	タル	－
	フロア7／谷のつわものたち	干し草とくわ	－

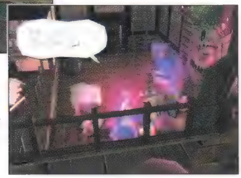
ラオチャオ飯店から復活させよう

ここではまず初めに、リンの病気を治療するためにラオチャオ飯店を復活させることが目的となる。ブルーノ神父とポークを移住させる必要があるので、まだ仲間にしていない人はいったんパームブリンクスにもどろう。このときジオラマポイント2で移住させることになるパトリもついでに仲間にするといい。

なお、チェックポイントの1番下にある「月のクリスタル&クレスト出現」は、今まで作ってきたジオラマを壊さないかぎり、ストーリーを進めれば自動的に満たされるので、特に意識しなくても問題はない。



←スターアイテムズでは、イベントを進めるカギとなる「星の砂時計」を販売。



→パトリを仲間にするためには「金色の絵の具」というアイテムが必要になる。

チェックポイントデータ

ジオラマポイント1		
必	下段の祈り場ができる	渓谷4つの大地が同じ高さ カルチャーポイント20以上
必	木のつり橋ができる	未来に下段の祈り場が存在する 木が15本以上植えられている
必	ステラ寺院復活	未来に木のつり橋が存在 人が2人以上住んでいる クリスタルの祈り場ができている
必	クリスタルの祈り場ができる	未来に下段の祈り場が存在する ブルーノ神父が住んでいる
必	ラオチャオ飯店出現	未来にステラ寺院が復活している 中華屋台をポークがひいている カルチャーポイント30以上
ジオラマポイント2		
必	道具屋「スターアイテムズ」出現	リンを助けている 星のランプがついた家が建っている パトリが住んでいる 未来にステラ寺院が復活している
その他		
ー	聖火台ができる	未来にステラ寺院が復活している 4つ以上たいまつがともっている
ー	ゲート出現	未来にステラ寺院が復活している スチュアートが住んでいる カルチャーポイント40以上
ー	武器屋出現	未来にステラ寺院が復活している パッカー保安官が住んでいる カルチャーポイント30以上
必	月のクリスタル&クレスト出現	未来にステラ寺院が復活している 灯台の月のクリスタルが存在する

※「必」マークのついている条件をクリアすれば次の章に進める

移住させる人物

人物名	移住の条件
ブルーノ神父	教会のみ
スチュアート	川の近く、およびベニーティオは不可
ポーク	なし
パトリ	屋根が紫色
パッカー保安官	サクに囲まれていて、門がついている

つづらデータ

フロア3までクリアした時点ですでに、5つものつづらが出現している。これはすべてジオラマの「木のつり橋ができる」を満たすことによって入手することができる。

入手アイテム

獲得アイテム	個数
エデンの果実	10
ポテトパイ	4
魔女のパフェ	3
宝石類・その他	2
合計	19



←ステラ・ポトで入手できる宝石はパールとエメラルドの2つ。フロア12をクリアすれば出現する。

第四章で頼りになるヘビキリの剣

ジオラマを100%まで完成させたあとにもらえる「ヘビキリの剣」は、稲妻とうろこ斬りのパラメータが高い武器。第四章に出現する敵は稲妻に弱いものが多いので、この武器はかなりの威力を発揮する。

オススメの使い方としてはまず、第四章に入った時点でモニカにヘビキリの剣を持たせ、レベル5まで上げよう。そのあと今まで使っていた武器に合成すると、これだけで驚くほど強くなる。一度お試しを。



←ヘビキリの剣は初期能力が高いので、強化しなくても十分強い性能を持っている。

Dr.チャップのデザイン重視攻略

4つの台地に均等に配置しよう

　ジオラママップが4つに分かれているので、それぞれの台地に均等に配置するのがきれいに作るコツだ。
　また、ボクが使ったパーツのなかにトゲトゲの木やレンガの家などがあるが、これはほかの木や家で代用してもかまわない。好みのものがあるなら、それを作って配置するといいよ。
　パッカー保安官はサクと門で家を囲ってないと住んでくれないので、鉄のサクと鉄の門を用意しよう。木の門などもあるが、あれはどう見ても防犯にはならないので、ボクは使わなかったね。

必要なパーツ

パーツ名	個数
つぼのたいまつ	4
トゲトゲの木	16
レンガの家	3
鉄の門	1
鉄のサク	13
中華屋台	1
星のランプ	1
教会	1

必要な材料

材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	14	280
ガッシリ石	32	640
意外と丈夫な布	3	60
ガラスのもと	11	220
べっとり粘土	28	560
森のしずく	16	320
鉄クズ	36	360
聖のエレメント	1	60
土のエレメント	16	960
水のエレメント	17	1020
火のエレメント	6	360
ペンキ(むらさき)	10	300
合計金額		5140ギルダ

❶ 木を植える



↑すべての台地に木を植えよう。植える本数はすべて4本ずつ。どの木でもいいので好きなのを選ぶといい。

❷ 教会を建てる



↑どの台地でもいいので教会を建てる。そしてブルーノ神父を住まわせ、つぼのたいまつを4本配置しよう。

❸ 中華屋台を配置



↑教会が建っている以外の台地ならどこでもいいので、中華屋台を置こう。そして、そこにポークを住まわせる。

❹ パトリを住まわせる



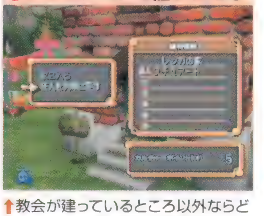
↑家の屋根を紫にペイントして、星のランプをつけたらパトリを移住だ。教会と中華屋台のない台地を選ぼう。

❺ パッカーを住まわせる



↑木しか配置されていない台地に家を配置し、鉄のサクと鉄の門で囲む。これでパッカーを移住できる。

❻ スチュアートを住まわせる

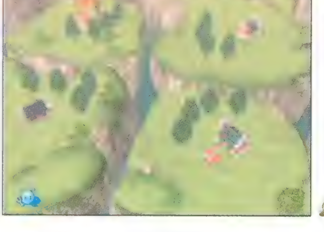


↑教会が建っているところ以外ならどこでもいいので、家を1軒建てる。スチュアートを住まわせれば完了だ。

完成！

高さを調整したいときは木の台を使おう

　ポイントはなんといっても4つの台地に均等に配置するということ。なぜかというと、見た目がきれいなだけでなく、すべての台地の高さが同じでないと未来が復活しないんだ。しっかりと覚えておくようにね。
　あと、今回は使わなかったけど、家をもっと豪華にしたいという人がいれば、木の台やエントツなどをつけてみるといいよ。これは4つの台地の高さを調整するときにも使えるので、覚えておくと便利だね。



↑高さが変わる特殊な性質をしっかりと理解しておかないと、完成させるのは難しい。

ドニーのコスト重視攻略

サクと門を配置する位置がカギ

てんびん谷のジオラマを100%にするには、パッカー保安官を移住させる必要があるんだ。パッカー保安官は家をサクと門で囲ってないと住んでくれないけど、これをうまく利用すればかなりのカルチャーポイントを稼ぐことができるぜ。これからそのやり方を教えるから、しっかりと聞いててくれよ。

あと、このマップは4つの台地の高さを均等にしないといけないことは知っているよな。ジオラマポイントで途中まで作りたいときは、木を植える場所を変えて高さを調整するといいぜ。

必要なパーツ

パーツ名	個数
つぼのたいまつ	4
木の門	1
木のサク	7
トゲトゲの木	15
レンガの家	3
中華屋台	1
星のランプ	1
教会	1

必要な材料

材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	25	500
ガッシリ石	32	640
意外と丈夫な布	3	60
ガラスのもと	11	220
べっとり粘土	28	560
森のしずく	15	300
鉄クズ	5	50
聖のエレメント	1	60
土のエレメント	15	900
水のエレメント	16	960
火のエレメント	6	360
ペンキ(むらさき)	10	300
合計金額		4910ギルダ

①木を植える



↑台地1～3にトゲトゲの木を5本ずつ植えよう。端のほうに植えないと、ほかのパーツを置けなくなる。

②教会を配置



↑次は台地3に教会とつぼのたいまつを4本を配置する。教会にはブルーノ神父を移住させよう。

③中華屋台を配置



↑台地4に中華屋台を配置し、ポークを移住させよう。ポークはパームブリンクスのユリスの家にいる。

④レンガの家を配置



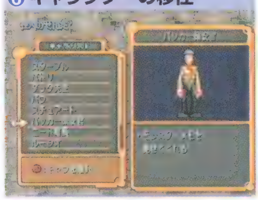
↑台地4に木のサク7つと木の門を1つ並べて配置しよう。その周りにはレンガの家3軒を囲むように建てる。

⑤レンガの家を飾り立てる



↑パトリを住まわせるために、どれでもいいので屋根を紫にペイントする。また星のランプも配置しよう。

⑥キャラクターの移住

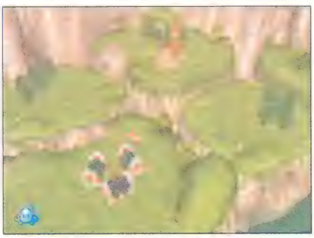


↑屋根をペイントした家にはパトリを移住させる。残りの2つにはパッカー保安官とスチュアートを住ませよう。

完成!

カルチャーポイントはこうやって稼げ!

今回もシャーロットのときと同じように、木のサクと木の門の周りに、家を複数置いてみた。こうすることによって、周りに置いたすべての家のカルチャーポイントを上げることに成功したんだ。これはこの先のジオラマを作るときにも役に立つことなので、絶対に身につけておこうな。木のサクや木の門だけじゃなくて、つぼやタルなどでも同じ原理でカルチャーポイントを上げることができるんだぜ。



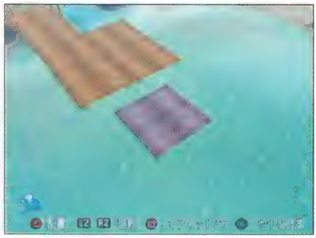
←レンガの家は、人を住まわせることができるパーツのなかで、もっとも低コストだ。

第四章 ベニーティオ

1万年前にいるグリフォンのもとへ向かうために、ルナ研をよみがえらせることがここでの目的だ。ジオラマの完成度を上げて、ルナ研のラボの数を増やしていこう。

建物を配置するには土台が必要

ジオラマパーツを配置できる場所は海の部分のみ。ここに建物を建てるには、桟橋や木の台などの土台となるパーツを配置しておく必要がある。海の上に直接建物を建てることはできないので注意しよう。ただし「ボート」というパーツだけは例外。これは逆に桟橋などの上には配置できず、海の上に直接置くことしかできない。ボートはここのジオラマを完成させるためには欠かせないパーツなので覚えておこう。



⬅桟橋を土台として配置すると、ジオラマの条件も満たせるので一石二鳥だ。

ジオストーンデータ

章	ジオストーン入手場所	作成可能となるパーツ	解明される条件
第四章	フロア1／海賊あらわる！	桟橋 ボート	ルナ研のベースフロアができる ルナ研（センターラボ）復活
	フロア2／魚だらけ	–	桟橋パーツを8ブロック以上 第1ラボができる ラボのベースフロアが存在している 第2ラボができる 第3ラボができる 第4ラボができる
	フロア3／戦車と親方	鉄の家	鉄の家（赤）が配置されている 未来に4つのラボがすべて出現
	フロア4／水のモンスター	–	鉄の家（赤）にクレアが住んでいる 鉄の家（青）が配置されている
	フロア5／恐怖！メドゥーおばさん	鉄の台	鉄の家（青）にドニーが住んでいる
	フロア6／海のもぐら	橋ブロック ブロック3	だれか人が住んでいる
	フロア7／コウモリの巣窟	鉄の小屋	鉄の家（赤）の近くにボートを配置
	フロア8／海賊たちのアジト	鉄の階段	鉄の家（青）の近くにボートを配置 クリスタルライトができる
	フロア10／さすらいのビリー	–	鉄の家（紫）が配置されている シーグラの村を救う
	フロア11／死霊のうたげ	–	未来にルナ研が復活している アンテナができる
	フロア12／改良されたあいつ	ルナストーンの灯り	鉄の家（紫）の近くにボートを配置 ルナストーンの灯りが8つ以上存在 ルナ研のエンブレム出現
	フロア13／また出た！伝説の海蛇	–	鉄の家（緑）が配置されている
	フロア14／呪われし海	–	鉄の家（緑）の近くにボートを配置 風車を配置
	フロア15／惨劇の海	風車	カルチャーポイント80以上

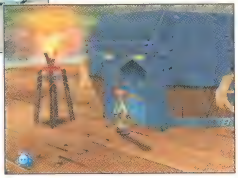
まずは第1ラボを復活させよう

この章では第１ラボを完成させ、ジオラマポイント１を満たしさえすれば、ボス直前までイベントを進めることができる。そのため、章の終盤になってからまとめてジオラマを作るということも可能だ。

ただしその場合は、未来に建設物が建っていないため、フロアをクリアしても全部のつづらを入手することができない。つづらの中身はユリスとモニカのパラメータを向上させる「エデンの果実」などが入っているので、できるだけ早く手に入れたい。多少面倒でも、ジオラマは早めに完成させるとお得なのだ。



←第１ラボさえ復活させれば、シーグラたちの村までフロアを進めることができる。



→クレアを移住させるための条件は、つぼのたいまつなどを配置すればいい。

チェックポイントデータ

ジオラマポイント1		
必	ルナ研の ベースフロアができる	桟橋パーツを8ブロック以上 だれか人が住んでいる カルチャーポイント30以上
必	第1ラボができる	ラボのベースフロアが存在している 鉄の家(赤)が配置されている 鉄の家(赤)にクレアが住んでいる 鉄の家(赤)の近くにボートを配置
ジオラマポイント2		
必	第2ラボができる	鉄の家(青)が配置されている 鉄の家(青)にドニーが住んでいる 鉄の家(青)の近くにボートを配置
ジオラマポイント3		
必	第3ラボができる	鉄の家(紫)が配置されている 鉄の家(紫)の近くにボートを配置
必	第4ラボができる	鉄の家(緑)が配置されている 鉄の家(緑)の近くにボートを配置
必	ルナ研(センターラボ) 復活	未来に4つのラボがすべて存在 シグラーの村を救う カルチャーポイント50以上
その他		
―	クリスタルライトが できる	未来にルナ研が復活している ルナストーンの灯りが8以上存在 カルチャーポイント60以上
―	アンテナができる	未来にルナ研が復活している 風車を配置
―	ルナ研の エンブレム出現	未来にルナ研が復活している カルチャーポイント80以上

※「必」マークのついている条件をクリアすれば次の章に進める

移住させる人物

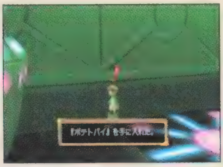
人物名	移住の条件
クレア	ランプがついている
ドニー	なし

つづらデータ

ジオラマを完成させ、アンテナやエンブレムを作らないと、宝石類が手に入らない。サファイア、ペリドット、ルビーとどれも貴重なアイテムなので必ず入手しておきたい。

入手アイテム

獲得アイテム	個数
エデンの果実	10
ポテトパイ	5
魔女のパフェ	5
宝石類・その他	3
合計	23



←ルナ研には建物の中にもつづらが落ちている。全部のラボを回って、すべて手に入れよう。

強力なアームパーツを入手

ベニーティオのジオラマを100%まで完成させると、オズモンドからペズキャノンというライドポッドのアームパーツをもらうことができる。これは攻撃力がかなり高く、ユリスやモニカでは苦戦するようなモンスターでも、簡単に倒せてしまうほどの威力を持っている。しかも弾道が直線に進むタイプなので、標的に攻撃を当てやすく使い勝手もいい。第五章のデスアーク戦では、この武器を持っているとかなり有利に戦うことができるので、必ず手に入れておこう。



←ボス戦だけではなく、通常フロアに出現する防御力の高い敵と戦うときも大活躍だ。

Dr.チャップのデザイン重視攻略



ペンキの準備を忘れずに

まず、土台となる桟橋を置く必要がある。余裕を持って作りたいので、ボクは11個配置することにした。置くものが多いから、土台が少ないと歩くスペースすらなくなってしまうからね。

鉄の家はただ置くだけじゃさびしいから、鉄の台、鉄の階段、鉄の小屋をつけてあげよう。あとで色を塗ることになるから、ペンキの準備も忘れないでくれよ。必要な色は、あか、あお、みどり、むらさきの4色だ。鉄の小屋にも色をつけてあげたいので、それぞれ15個ずつ用意する必要があるね。

必要なパーツ

パーツ名	個数
つぼのたいまつ	2
鉄の家	4
鉄の台	4
鉄の小屋	4
鉄の階段	4
風車	1
桟橋	11
ルナストーンの灯り	8
ボート	4

必要な材料

材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	92	1840
ガッシリ石	4	80
ワラの束	8	160
意外と丈夫な布	18	360
ガラスのもと	20	400
べっとり粘土	8	160
鉄クズ	168	1680
光のエレメント	8	480
風のエレメント	1	60
火のエレメント	10	600
ペンキ(あか)	15	450
ペンキ(あお)	15	450
ペンキ(みどり)	15	450
ペンキ(むらさき)	15	450
合計金額		7620ギルダ

❶ 土台になる桟橋を配置



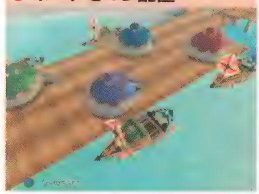
↑桟橋を11個作り、横に2列、縦に5列配置して長方形を作ろう。最後の1個はその先端にくっつければいい。

❷ 鉄の家を4つ配置



↑鉄の台の上に鉄の家を置き、鉄の階段と鉄の小屋を設置。そしてそれぞれを赤、青、紫、緑にペイントしよう。

❸ ボートを4つ配置



↑鉄の家のそばにそれぞれ1個ずつボートを配置しよう。これは海の上にしか置けないので注意が必要だ。

❹ 仲間を移住させる



↑クレアは赤い家に、ドニーは青い家に住まわせよう。クレアの住む家の近くには、灯り(つぼのたいまつ)が必要。

❺ 風車を配置



↑先ほど置いた先端にある桟橋の上に風車を配置する。うまくカーソルを合わせないと配置できないので注意。

❻ ルナストーンの灯りを配置



↑ルナストーンの灯りは鉄の階段をはさむように置く。鉄の家は4つあるので全部配置すればちょうど8つになる。

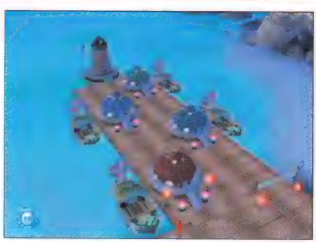
完成!



夜景がとてもきれいだね

鉄の家のオプションとして、鉄の台と鉄の階段、鉄の小屋を設置してみた。それぞれの家が違う色でペイントされているから、とてもカラフルな家並みに仕上がったね。ルナストーンの灯りもあるから、夜になるときっと美しい光景が見られると思うよ。

ちなみにボクは鉄の小屋を鉄の家と同じ色でペイントしたけど、小屋の色は何色を使ってもかまわないんだ。ここは君の好きな色を使ってペイントしよう。



←夜になるとルナストーンの灯りは輝きを増し、赤い光を放つ。とても美しい光だ。

ドニーのコスト重視攻略 ボートは1つ作れば十分だ

右の表を見ればすぐにわかることだが、今回はかなりのパーツを節約することができるぜ。なかでも1番注目したいのはボートの数かな。本当なら4つ必要なところを、このドニーさまはなんとたった1個作るだけでジオラマを完成させることに成功したんだ。

またカルチャーポイントを稼ぐために、ルナストーンの灯りを使ったから、余計なものをほとんど作ることなく100%まで持っていくことができたんだ。桟橋と鉄の家も最低限必要な数だけしか作ってないんだぜ。

必要なパーツ

パーツ名	個数
つぼのたいまつ	1
鉄の家	4
風車	1
桟橋	8
ルナストーンの灯り	8
ボート	1

必要な材料

材料名	個数	金額（ギルダ）
ゴロゴロ丸太	54	1080
ガッシリ石	4	80
ワラの束	2	40
意外と丈夫な布	6	120
ガラスのもと	20	40
べっとり粘土	4	80
鉄クズ	88	880
光のエレメント	8	480
風のエレメント	1	60
火のエレメント	9	540
ペンキ（あか）	10	300
ペンキ（あお）	10	300
ペンキ（みどり）	10	300
ペンキ（むらさき）	10	300
合計金額		4600ギルダ

① 土台になる桟橋を配置



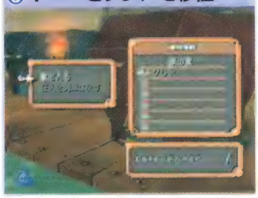
↑桟橋はまず一直線に7つ配置しよう。そして最後の1つは右、もしくは左に配置すればいい。

② 鉄の家を4つ建ててペイント



↑先ほど横にずらして配置した桟橋のところに鉄の家を建てる。ペイントする色は赤、青、紫、緑の4色だ。

③ ドニーとクレアを移住



↑ドニーは青くペイントした家に、クレアはつぼのたいまつを近くに置いて赤くペイントした家に移住させよう。

④ ボートを配置



↑ボートは鉄の家を配置したあたりに置く。写真どおりに置けば、これだけですべての家に隣接したことになる。

⑤ ルナストーンの灯りを配置



↑ルナストーンの灯りは鉄の家の周辺に置く。できるだけ密集して配置すれば、カルチャーポイントを稼げる。

⑥ 風車を配置

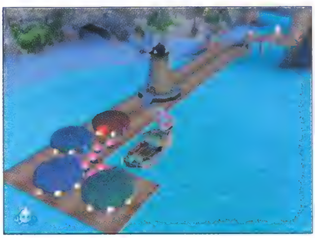


↑風車はどこに配置してもカルチャーポイントは変わらない。空いているスペースがあれば、そこに配置しよう。

完成！ つぼのたいまつは回収しよう

チャップのやつと比べて、3000ギルダ近くも安い費用で作り上げることができたぜ。やっぱりなんといってもボートの配置の仕方が決め手だったかな。

また、クレアを移住させるために配置したつぼのたいまつはルナストーンの灯りでも代用できるんだ。つまりルナストーンの灯りを置いたあとは、つぼのたいまつを片づけても問題ないというわけだ。壊して材料にもどせば、さらにギルダを節約できるぜ。



←カルチャーポイントがたりないときは、ルナストーンの灯りをできるだけ密集させよう。

第五章 ヘイム・ラダ

ギルトーニたちがとりつけたファイアースコールによって起源点は消滅した。この装置を破壊してヘイム・ラダの地に変化を与え、未来の復元を大きく前進させるのだ。

ファイアースコールによる影響とは?

初期状態のヘイム・ラダにはファイアースコールの影響により、無数の火の粉が舞い降りている。この状態でわら家などの燃えやすいパーツを配置すると、燃えカスになってしまうので注意しよう。

また、ここは面積は広いが地表のいたるところに間欠泉があるため、パーツの配置がしにくくなっている。間欠泉は固まる泥の山で埋めることができるので、じゃまになった場合はこれで対処するように。



←燃えカスは発明ネタになる。ファイアースコール破壊後は撮影できないので注意。

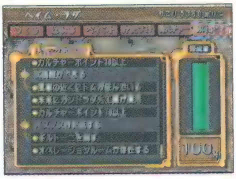
ジオストーンデータ

章	ジオストーン入手場所	作成可能となるパーツ	解明される条件
第五章	フロア1／グリフォン軍との戦い	グレートクレーン	大工房2Fができる ファイアースコール発生器を破壊
第五章	フロア2／ガンドールの風	パワーアーム	家が3件以上建っている 大工房3Fができる
第五章	フロア3／山のチビ竜たち	−	3ブロック以上の高さに家がある エレベータができる
第五章	フロア4／スチームギョーン	−	未来に大工房2Fができている ガンドラダ大工房復活 未来にエレベータができている
第五章	フロア5／出現! 山の暴れん坊	発電機	エントツ付きの家に人が住んでいる 未来に大工房3Fができている
第五章	フロア6／赤いイワノフ	階段ブロック	作業クレーンができる カルチャーポイント100以上
第五章	フロア7／危険地帯	−	作業アームができる
第五章	フロア8／火の山の秘密	鉄のエントツ2	クレーン付きの家に人が住んでいる アーム付きの家に人が住んでいる オペレーションルームができる
第五章	フロア9／デストラップ	−	発電機が配置されている つぼが10以上配置されている
第五章	フロア10／決死の八合目	−	クレーンとアームが存在する 部品屋ができる
第五章	フロア11／うっとうしいやつら	固まる泥の山	ボルネオが住んでいる 風車が配置されている
第五章	フロア13／炎の道をゆく	−	未来にガンドラダ大工房が復活 アイテムショップができる オペレーションルームが存在する
第五章	フロア14／爆炎のアンデッド	−	スターブルが住んでいる 武器屋ができる
第五章	フロア15／ファイヤードラゴン	−	風車の近くにトムが住んでいる
第五章	フロア16／宝箱危険ゾーン	−	ジラードが住んでいる
第五章	フロア17／炎の川に続く道	−	ギルトーニを倒す

オペレーションルームまで完成させよう

ファイアースコールによって破壊されたガンドラダ大工房を復活させ、グリフォン大帝に対抗できる兵器「パズノス」を完成させるのが第五章での目的だ。

物語の進行にショップの復元は関係ないが、これらが完成していると、買い物ができるうえに複数のつづらが出現するので、ぜひ作っておきたい。



←最後の条件「パズノスが完成する」は章をクリアすれば自動的に満たされる。

チェックポイントデータ

ジオラマポイント1		
必	大工房2Fができる	家が3件以上建っている カルチャーポイント30以上
必	大工房3Fができる	3ブロック以上の高さに家がある 未来に大工房2Fができている
必	エレベータができる	エントツ付きの家に人が住んでいる 未来に大工房3Fができている カルチャーポイント60以上
必	ガンドラダ大工房復活	未来にエレベータができている ボルネオが住んでいる クレーンとアームが存在する 発電機が配置されている
必	作業クレーンができる	クレーン付きの家に人が住んでいる 未来に大工房3Fができている 風車が配置されている
必	作業アームができる	アーム付きの家に人が住んでいる 未来に大工房2Fができている つぼが10以上配置されている
ジオラマポイント2		
必	オペレーションルームができる	ファイアースコール発生器を破壊 ジラードが住んでいる 未来にガンドラダ大工房が復活 カルチャーポイント100以上
その他		
ー	部品屋ができる	スターブルがすんでいる 未来にガンドラダ大工房が復活 カルチャーポイント70以上
ー	アイテムショップができる	エントツ付きの家に人が住んでいる 未来にガンドラダ大工房が復活 カルチャーポイント70以上
ー	武器屋ができる	風車の近くにトムが住んでいる 未来にガンドラダ大工房が復活 カルチャーポイント70以上
必	パズノスが完成する	ギルトーニを倒す オペレーションルームが存在する

※「必」マークのついている条件をクリアすれば次の章に進める

移住させる人物

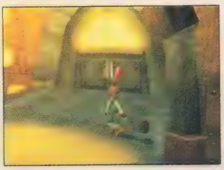
人物名	移住の条件
ボルネオ	なし
スターブル	なし
トム	なし
ジラード	カルチャーポイント20以上の家

つづらデータ

フロア17の「炎の川に続く道」までをクリアし、オペレーションルームが復元していれば、つづらは16個出現。残りは第六章の星コースをクリアしないと出現しない。

入手アイテム

獲得アイテム	個数
エデンの果実	11
ポテトパイ	5
魔女のパフェ	6
宝石類・その他	3
合計	25



←宝石類などはフロア4で分岐する星コースをクリアすると出現する。第六章に進むまでガマン。

父の形見「聖剣ダイタロス」をゲット!

パズノスを完成させ、なおかつすべてのショップを復元するガンドラダ大工房は完全な形をとりもどす。100%の状態で大工房に向かうと、オペレーションルームにいるドナ・ホーンからモニカにある物が手渡される。それはモニカの父がドナ・ホーンに託した「聖剣ダイタロス」だ。この剣は購入できず、また、ビルドアップでも手にすることができない貴重な剣。1本しかないのでしっかり成長させよう。



←この剣をビルドアップさせていくと、最終的にはアトラミリアの剣に成長するのだ。

Dr.チャップのデザイン重視攻略

住みにくい火山地帯を快適に

まずは人々がやけどをしないように、すべての間欠泉をふさぐところから始めよう。次に家や教会を建てていくんだけど、ヘイム・ラダは火山地帯なので、地表が高温化している。だから木の台やブロックで地熱を遮断してから、その上に建造物を建てるんだ。これで安心して住める土地に早変わりする。

またここでは、ジラードさんがカルチャーポイント20以上の家を要求してくる。でもボクはみんなに快適に暮らしてもらいたいから、エントツやランプはすべての家に平等につけていく。

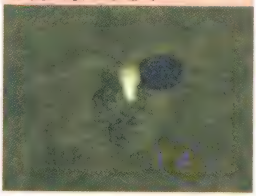
必要なパーツ

パーツ名	個数
つぼ	12
レンガの家	4
レンガのエントツ	4
鉄製ランプ2	4
井戸	1
鉄の家	1
鉄の台	5
鉄のエントツ2	1
階段ブロック	13
ブロック2	25
ブロック3	10
風車	1
発電機	1
グレートクレーン	3
パワーアーム	3

必要な材料

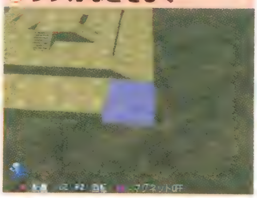
材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	6	120
ガッシリ石	436	8720
意外と丈夫な布	2	40
ガラスのもと	5	100
べっとり粘土	4	80
鉄クズ	126	1260
銅のかたまり	8	400
水のエレメント	1	60
雷のエレメント	8	480
風のエレメント	1	60
火のエレメント	7	420
合計金額		11740ギルダ

① 間欠泉をふさぐ



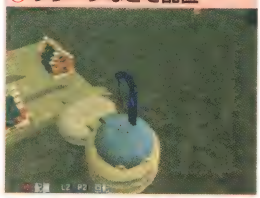
↑間欠泉を全部ふさぐには、固まる泥の山が15必要となる。すべてをふさぐとポリンが大幅に増えるのだ。

② レンガなどをしく



↑レンガや鉄の台を配置して地熱を防ぐ。さらに条件を満たすために3段以上の高さのものも作っておこう。

③ クレーンなどを配置



↑エントツ、クレーン、パワーアームは大工房を復活させるための必須条件。これを満たしつつキレイに配置する。

④ 発電機と風車を配置



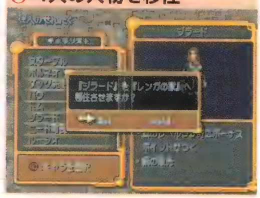
↑風車をトムを移住させる予定の場所に配置しておくと、「武器屋ができる」の条件を簡単に満たすことができる。

⑤ つぼを10個配置



↑10個配置しておけば、「作業アーム ができる」の条件をクリア。つぼは移住する人物の家に、均等に配置する。

⑥ 4人の人物を移住



↑移住させる必要があるのは、ボルネオ、スターブル、トム、ジラードの4人。快適な家に移住させてあげよう。

完成! 余裕があれば井戸も作ろう

今回のボクのテーマは、火山地帯での快適生活。作成手順のなかでは触れなかったけど、さらに快適さを求めるなら井戸をたくさん配置すること。ボクの計算によれば、この土地でも十分に水を汲み上げられるはず。しかも、このパーツはカルチャーポイントを上げることもできるので、一石二鳥ってわけだ。

また、カルチャーポイントが足りない場合は、屋根にエントツをつけたり、ポストを配置してみるといい。



←快適さを追求したドクターチャップ。井戸が機能するかどうかは不明だが……。

ドニーのコスト重視攻略 つぼを重ねて配置するのがコツ



今回もまたまたドニーさまの秘密のテクニックを紹介するぜ。家の周りにサクやつぼを配置するとカルチャーポイントが上昇することは知っているよな？　今回はそれの応用で、秘密のネタはつぼを重ねて配置するってことだ。

100%を満たすためには、1軒でいいから、家を3段以上の高さに配置しなきゃいけない。でも地表につぼを配置すると、その家にはカルチャーポイントが入らないんだ。だから、つぼを積み重ねてやる。こうすると高い位置にあってもポイントが加算されるってわけだ。

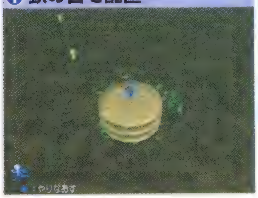
必要なパーツ

パーツ名	個数
つぼ	10
グレートクレーン	1
パワーアーム	1
レンガのエントツ	1
レンガの家	4
鉄の台	3
発電機	1
風車	1

必要な材料

材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	4	80
ガッシリ石	31	620
意外と丈夫な布	2	40
ガラスのもと	6	120
べっとり粘土	53	1060
鉄クズ	64	640
銅のかたまり	4	200
雷のエレメント	4	240
風のエレメント	1	60
火のエレメント	2	120
合計金額		3180ギルダ

① 鉄の台を配置



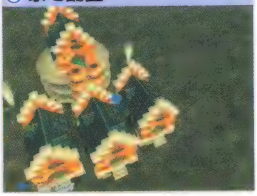
↑鉄の台を積み重ねて、「3ブロック以上の高さに家がある」の条件に備える。鉄の台はブロックよりコストが安い。

② つぼを配置



↑鉄の台付近につぼを5個ずつ積み上げてつぼの塔を2つ作る。つぼの塔は鉄の台にくっつけて配置しよう。

③ 家を配置



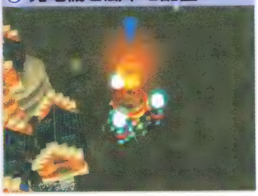
↑2つのつぼの塔を囲むようにして、レンガの家を3つ配置。鉄の台の上にも1つレンガの家を配置しよう。

④ クレーンやアームを配置



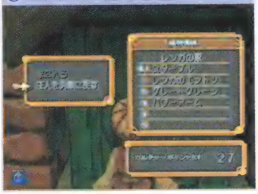
↑グレートクレーン、パワーアーム、レンガのエントツを1軒にまとめて配置。そこにボルネオを移住させる。

⑤ 発電機と風車を配置



↑風車はトムを移住させる予定の家の近くに配置しておく。ちなみに発電機はどこに配置してもかまわない。

⑥ 3人の人物を移住



↑風車が近い家にトムを、ジラードはカルチャーポイント20以上の家に、スターブルは残りの家に住ませる。

完成！ 激安のしあがりにドニーさまも納得



つぼを積み重ねてその周りに家を配置するテクニックで、なんとカルチャーポイントが90を越えるって知ってたかい？　このテクニックを使えば、あとは必要最低限のパーツを使うだけでカルチャーポイントはゆうに100を越えるってすんぽうだぜ。

今回かかった金額はたった3180ギルダだ。ここではカルチャーポイントが100も必要なのに、全章通じて一番安い金額でしあげることができたぜ。



←火山地帯に密集してパーツが配置されているので、さらに暑苦しく感じる作りだ。

第七章 月花宮殿庭園

すべての条件が明らかにされず、また、パーツを適当に配置することも許されない月花宮殿庭園。月花宮殿エントランスにかけられた絵を頼りに、月花宮殿庭園を再現しよう。

ジオラマママップ中央の目印

セーブポイントがある以外、まったく何もない月花宮殿庭園。ここでのジオラマ作成は、使用するパーツとそれを配置する場所があらかじめ決められている。したがってパーツを正確に配置するためには、目印となるものがほしいところ。庭園内の地表をよく見ると、実はほぼ中央となる位置に草が生えてない場所がある。実はここがジオラマ作成の中央となる「憩いの噴水」のパーツを置くための目印なのだ。



←「憩いの噴水」を置く場所さえわかれば、ほかのパーツの配置はスムーズにいくはず。

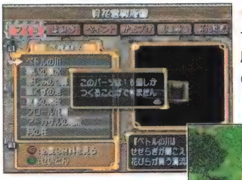
ジオストーンデータ

章	ジオストーン入手場所	作成可能となるパーツ	解明される条件
第七章	フロア1／古代の風	–	太陽が照らす水の香 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア2／トランプ戦士集結	シャラの木	いっしょに歩いた花の道 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア3／危険な宝	–	月の柱が導く扉 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア4／ゾンビ地帯	–	太陽がたどる道 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア5／違和感	コルバドの道	星影の階段と小川のせせらぎ 条件がダウンロードされたが解読不能・・・ 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア6／リビングスタチュー	–	思い出の花壇 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア7／デンジャラスゾーン	–	階段のそばに座ってた君 条件がダウンロードされたが解読不能・・・ 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア8／女は怖い	星影の階段	悲しみの回廊はどこへ通じる? 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア9／地獄のエレファント	–	星くずの池に隠された想い 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア10／不死の敵を討て	道	木々のざわめき 条件がダウンロードされたが解読不能・・・
	フロア12／消えた宝石商	悲しみの回廊	–
	フロア13／ユリスの一番長い日	銀のベンチ	–
	フロア14／地獄回廊	アーカサルの階段	–
	フロア15／ひとりぼっちのモニカ	ペトルの川	–
	フロア16／荒れ狂う精霊たち	フロール花壇	–
	フロア19／城の番犬	月の柱	–
	フロア22／最後の切り札	星くずの池	–

絵の情報だけで完成しないときは？

ジオラマを作成するための指針となる、チェックポイントデータ。しかし、ここではダウンロードによって条件は解読されるが、どのパーツをどう配置すればいいのかは明らかにされない。したがって月花宮殿庭園の再現は、月花宮殿エントランスにかけられた8枚の絵と、カーペントリオン内で見ることができる「えをみる」を頼りに行わなければならないのだ。

しかも、物語の進行にはジオラマ100％が必須。絵の情報だけではクリアが難しいので、P.204～205のジオラマ作成ページを参考に完成させよう。



作れるすべてのパーツの最大個数を作成すると、完全な形の庭園を復元できる。



ある程度アバウトに配置しても、たいていの場合は条件は満たされることが多い。

チェックポイントデータ

ジオラマポイント1	
必 太陽が照らす水の香	不思議な力が作用して解読不能
必 いっしょに歩いた花の道	不思議な力が作用して解読不能
必 月の柱が導く扉	不思議な力が作用して解読不能
必 太陽がたどる道	不思議な力が作用して解読不能
必 星影の階段と小川のせせらぎ	不思議な力が作用して解読不能
必 思い出の花壇	不思議な力が作用して解読不能
必 階段のそばに座ってた君	不思議な力が作用して解読不能
必 悲しみの回廊はどこへ通じる？	不思議な力が作用して解読不能
必 星くずの池に隠された想い	不思議な力が作用して解読不能
必 木々のざわめき	不思議な力が作用して解読不能

※「必」マークのついている条件をクリアすれば次の章に進める

つづらデータ

第七章のつづらはフロアをクリアしていくだけで、次々と出現していく。また、この章では未来が存在しないので、つづらは月花宮殿エントランスに配置されるのだ。したがって、つづらが出現するフロアをクリアしたら、こまめにエントランスに行くと、効率よくユリスたちをパワーアップさせることができる。

なお、この章をクリアすると未来のマップとの行き来ができなくなるので、クリアする前に取りにいこう。



中身はすべてパワーアップアイテム。こまめに回収すれば戦闘が楽になる。



つづらを取りにエントランスへおもむけば、同時に体力も回復するのでお得。

入手アイテム

獲得アイテム	個数	獲得アイテム	個数
エデンの果実	10	魔女のパフェ	6
ポテトパイ	6	宝石類・その他	0
		合計	22

貴重な石を2つゲット！

ジオラマを100％完成させ、アンドレアとサンのイベントが終了すると、「太陽の石」と「月の石」が手に入る。この2つの石は武器ではなく、特殊効果があるわけでもない。しかし、スペクトラル化すると「太陽の石」は冷気以外のすべてのステータスが8アップし、炎はなんと15も上昇する。一方の「月の石」もやはり炎以外が8上がり、冷気は15アップする。ただし「太陽の石」は、ライドポッドの武器「ベズキャノンⅣ」の発明材料になるので、これに使おう。



ジオラマを完成させると、どこからともなく出現する2つの石を入手できるのだ。



Dr.チャップのデザイン重視攻略

すべてのパーツを使って完全復元

今回、ボクはアンドレアとサンの大事な思い出を完璧に再現しようと思っている。そのためにはすべてのパーツを作り、それらを緻密な計算の元に配置しなければいけないんだ。ポイントとなるのは中央のパーツになる、憩いの噴水の配置のしかた。これがズレてしまうと、全体のバランスが狂ってしまう。特に星影の階段をはさむ、道の配置が難しいんだ。だから何度かやり直す覚悟でトライしてみるさ。

たとえ敵がどんな極悪人であっても、大事な思い出のためにがんばるぞ。

必要なパーツ

パーツ名	個数
ペトルの川	16
憩いの噴水	1
悲しみの回廊	1
星くずの池	1
星形の階段	2
フロール花壇	6
アーカサルの階段	1
月の柱	16
銀のベンチ	2
コルバドの道	8
道	6
シャラの木	2

必要な材料

材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	4	80
ガッシリ石	52	1040
ごつごつ岩	42	840
ガラスのもと	2	40
金のノベ板	2	2000
光のエレメント	3	180
聖のエレメント	16	960
土のエレメント	23	1380
水のエレメント	36	2160
風のエレメント	1	60
命のエレメント	2	120
合計金額		8860ギルダ

① 中央を決めて配置



↑憩いの噴水を配置したら、十字に伸びる道、コルバドの道、星影の階段などを一気に配置しよう。

② ペトルの川を配置



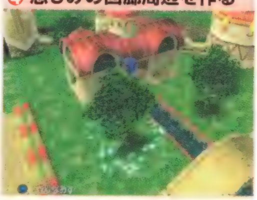
↑星影の階段を配置する場所の下に8個づつ、ペトルの川を配置。左右均等になるようにキレイに作る。

③ 星くずの池周辺を作る



↑黄昏の門から見て右側の川の終わりに、星くずの池を置き、階段との間にフロール花壇を2つ配置。

④ 悲しみの回廊周辺を作る



↑黄昏の門から見て左側の川の終わりに悲しみの回廊を配置し、階段との間にシャラの木を2つ置く。

⑤ アーカサルの階段を配置



↑月花宮殿から見て左側の川にアーカサルの階段を配置し、階段をはさんで銀のベンチを1つずつ置こう。

⑥ フロール花壇を4つ配置



↑月花宮殿から見て右側の川に、フロール花壇を4つ配置する。花壇は川をはさんで2つずつ配置しよう。

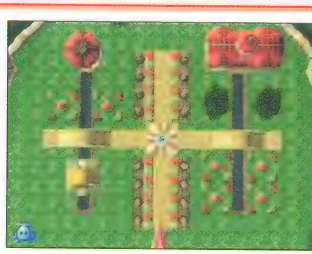
完成!



月の柱を並べて完成!

仕上げは8つ配置されているコルバドの道の両脇に、16個の月の柱をすべて置けば完成だ。

今回は条件が解読されていないなかでのジオラマ作成だったので、このボクも苦戦した。特に最初の憩いの噴水の配置が難問だったけど、ここさえピッタリ合えば、あとはそれにそって作るだけでキレイにまとめることができた。これだけの完成度ならば、きっと思い出も鮮やかによみがえってくれるだろう。



←中央の配置に失敗すると、道の配置に苦戦する。チャップの手本を参考に作ろう。

ドニーのコスト重視攻略

思い出はゆがんでいるもの

いよいよドニーさまのジオラマ攻略も最終章だ。今回はカルチャーポイントがないからって、心配してるかもしれない。でも期待は裏切らないぜ。

簡単にいわせてもらうと思い出ってやつはどうしても美化される。だから絵のとおりに作らなくても100%にすることは可能なんだ。ここで節約できるパーツは、ペトルの川、フロール花壇、銀のベンチ、道の4種類。チャップが使った材料費と比べると、なんと2500ギルダも節約できる。その華麗なテクニックをとくと見てくれよな。

必要なパーツ

パーツ名	個数
憩いの噴水	2
ペトルの川	1
悲しみの回廊	1
星くずの池	1
星形の階段	2
フロール花壇	3
アーカサルの階段	1
月の柱	16
銀のベンチ	1
コルバドの道	8
道	4
シャラの木	2

必要な材料

材料名	個数	金額(ギルダ)
ゴロゴロ丸太	2	40
ガッシリ石	52	1040
ごつごつ岩	38	760
ガラスのもと	2	40
金のノベ板	1	1000
光のエレメント	3	180
聖のエレメント	16	960
土のエレメント	19	1140
水のエレメント	17	1020
風のエレメント	1	60
命のエレメント	2	120
合計金額		6360ギルダ

❶ 中央を決めて配置



↑憩いの噴水を配置したら、十字に伸びる道、コルバドの道、星影の階段を配置。道は4つだけでいい。

❷ 月の柱を配置



↑コルバドの道の両脇に月の柱を配置する。8個あるすべてのコルバドの道に、1つずつ並べていこう。

❸ 星くずの池周辺を作る



↑黄昏の門から見て右側の壁際に、星くずの池を配置し、階段との間にフロール花壇を1つだけ配置しよう。

❹ 悲しみの回廊周辺を作る



↑黄昏の門から見て左側の壁際に悲しみの回廊を配置。そして階段との間にシャラの木を2つ置こう。

❺ フロール花壇を2つ配置



↑月花宮殿から見て右側、月の柱が並んでいる横に、フロール花壇を2つ配置する。位置はアバウトでいい。

❻ アーカサルの階段を配置



↑月花宮殿から見て左側、星影の階段付近にアーカサルの階段を配置。同時に銀のベンチも置いておこう。

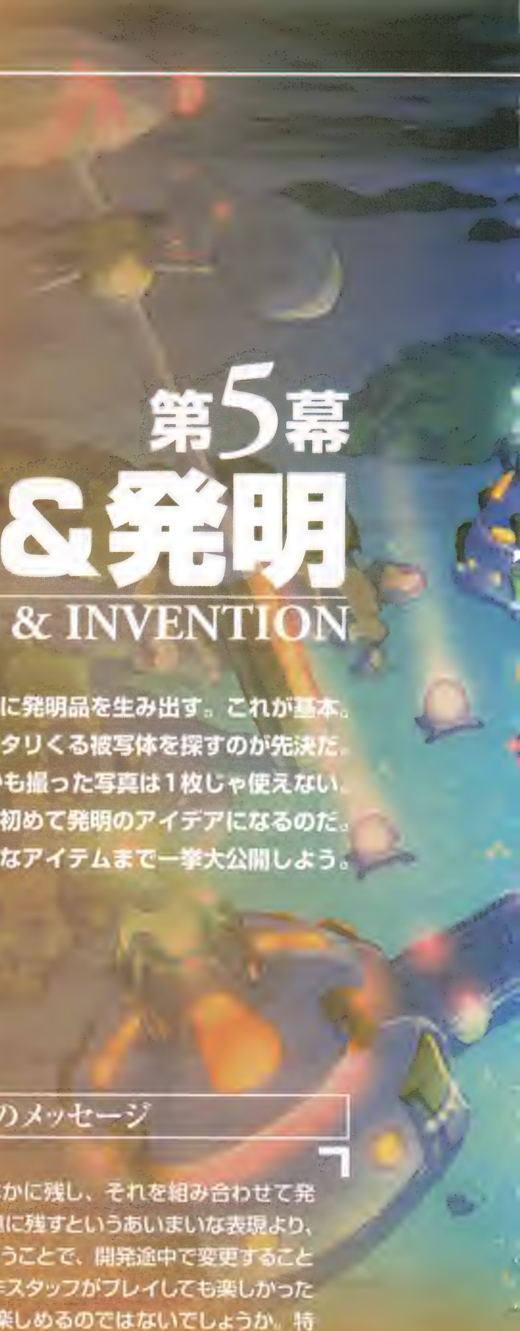
完成! ペトルの川を2つ置いて完成!

すでに2つ配置しておいた星影の階段のアーチ部分下に、ペトルの川を1つずつ置けば完成だぜ。

右の完成写真とチャップが作ったジオラマを比較するとわかると思うが、オレが作った思い出はそうとうゆがんでる。その証拠に、道もフロール花壇も少ない。さらに極めつけはペトルの川だ。なんと14個もパーツが少ないんだ。でも、100%クリアには変わりないので、胸を張って先のフロアへと進んでくれ。



←これだけゆがんでいても、ポイントだけ押さえていれば、すべての条件を満たせるのだ。



第5幕
写真&発明
PHOTO & INVENTION

写真を撮って、それをネタに発明品を生み出す。これが基本。
簡単そうに思えるが、まずはピッタリくる被写体を探すのが先決だ。
しかも撮った写真は1枚じゃ使えない。
3種類を組み合わせて初めて発明のアイデアになるのだ。
ここでは写真ネタから発明に必要なアイテムまで一挙大公開しよう。

開発スタッフからのメッセージ

企画当初はユリスが発明ネタを記憶のなかに残し、それを組み合わせて発明するという内容だったのです。しかし記憶に残すというあいまいな表現より、写真を撮るほうがやってて楽しいだろうということで、開発途中で変更することになりました。写真によるネタ集めは、制作スタッフがプレイしても楽しかったりするので、ユーザーのみなさんは、より楽しめるのではないでしょうか。特にダンジョン内でのモンスター関係のスクープ集めは、かなり熱いです！

Message from Staff



写真

新しく発明品を作るためのネタを探すのも、このゲームの楽しみの1つ。とにかく、いろいろなところにネタが転がっているので、スミからスミまで探しつくそう!

写真を撮ろう

写真はユリスがアイテムを発明するためのネタとして使用する。何気なく撮っているだけでは発明のネタにはならないが、特定のものを撮影すると画面の左下にネタ名が表示されることがある。

このようにネタ名が表示された写真は発明のネタとして使うことができるようになるので、いろいろな場所を撮影してみよう。パームブリンクスの町中だけでも実に100種類以上のネタが眠っているのだ。



←メンテナンスショップの中でも、双眼鏡など10種類近くのネタを撮ることができるのだ。

ネタの整理も大切だ

一度に撮ることができる写真の枚数は30枚。右下にある写真枚数が30枚近くになったら撮影画面から△ボタンを押して、「写真のかくにん」画面へと移ろう。ここでは撮った写真をネタとして登録することができる。いったんネタとして登録すれば、あとは消してしまっても大丈夫だ。またユリスの部屋で「アルバム」を入手すれば、撮った写真をアルバムに移すことも可能。こちらは気に入った写真を残すのに使える。



←アルバムに残せる写真は50枚まで。ただしアルバムデータを複数残すことは可能だ。

写真家レベルを上げてアイテムをゲット!

写真を撮ってネタを集めていくと、写真家レベルが上がることがある。写真家レベルは通常のネタなら2点、スクープなら5点と貯まっていき、100点を超えるごとにレベルが上がっていくシステムになっている。この写真家レベルが上がるとドニーからアイテムをもらうことができるのだ。

どのアイテムもほかでは手に入りにくい貴重なものだが、なかでもレベル7と8でもらうことができる「月のバッジ」と「太陽のバッジ」はかなりレアなアイテムなので、これを目標にしてネタ集めに精進しよう。

■ドニーからもらえる賞品

LV	アイテム名	種類
2	ダイヤモンド	宝石
3	探検家のぼうし	ユリス・ぼうし
4	盗むコイン	コイン
5	探検家のくつ	ユリス・くつ
6	探検家スタイル	ユリス・服
7	月のバッジ	モンスターバッジ
8	太陽のバッジ	モンスターバッジ

ネタの種類

撮ることができる発明ネタには、通常のネタ以外にスクープと呼ばれるレアなものが存在する。このスクープは特定のシチュエーションでしか撮ることができないものが多く、あらかじめスクープの内容を知っておかないとゲットすることは難しい。そのため、まずは事前にスクープの撮影内容が書かれた「スクープメモ」をアイテム屋で購入しよう。このスクープメモに載っていない内容は、仲間にしたドニーから聞き出すことができるので、新しい章に入ったら、スクープ内容を聞きにいくといいだろう。



←スクープメモはアイテム屋でわずか50ギルダで購入することができる。



➡ドニーを仲間にしたら、スクープを聞き出すためにこまめに通うといい。

ネタリスト

撮影できるネタは全部で241種類。そのうちのほとんどはパームブリンクスや未来の施設で撮影できるものだ。ダンジョン内で戦闘しながら撮るということはほとんどないので、じっくりと集めることができる。ただし、一部のネタは自由に配置できるジオラマパーツやその内部に隠されている。こちらは意外と見落としがちなので、ジオラマを配置し終わったら中ものぞいてみるといいだろう。

ここから先は撮影することができるネタを50音順に紹介している。撮影できるエリア名（複数あるものは代表的なものを掲載）とネタ写真、作ることのできる発明品を掲載している。



←第一章の終了時点では78個のネタと4個のスクープを撮ることができるのだ。

アイアンメイディン



撮影エリア
パームブリンクス
武器屋

作れる発明品
覇者の剣

アイテムショップ看板



撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
—

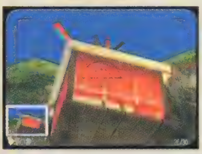
青光のトウロウ



撮影エリア
月花宮殿
栽培園

作れる発明品
レーザーアームⅣ

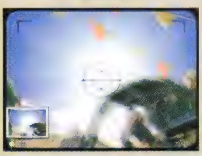
赤い家



撮影エリア
ベニーティオ

作れる発明品
—

朝日



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
石化しないお札

あばれ龍



撮影エリア
ステラ・ポト
ラオチャオ飯店

作れる発明品
ドラゴンソール
マシンガンアーム
サムライアームⅡ

アンドレアのベッド



撮影エリア
月花宮殿
アンドレアの部屋

作れる発明品
－

硫黄色のジュース



撮影エリア
ガンドラダ大工房
G-TOLLS

作れる発明品
毒針付きレンチ

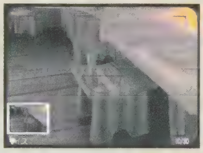
憩いの噴水



撮影エリア
ジオラマ
憩いの噴水

作れる発明品
ジェットホバー
レーザーアームⅢ

イス



撮影エリア
パームブリンクス
バー

作れる発明品
ドラム缶ボディ
革のくつ

井戸



撮影エリア
ジオラマ
井戸

作れる発明品
毒消しドリンク
ワイン樽キャノンⅡ

岩



撮影エリア
ジオラマ
岩

作れる発明品
粉砕レンチ
電光石花
鉄球アームⅡ
鉄球アームⅣ

植木



撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
－

ウッディテイラー看板



撮影エリア
ジュラクモール
ウッディテイラー

作れる発明品
－

エアークリーナー



撮影エリア
ルナ研
第1ラボ

作れる発明品
スティンガー
ワイン樽キャノンⅣ
掃除機タンク

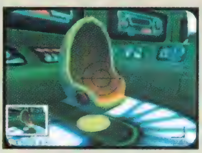
エイナ肖像画



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
セクシーパンサー

エッグチェアー



撮影エリア
ルナ研
第1ラボ

作れる発明品
鉄球アームⅣ

エネルギーパイプ



撮影エリア
ルナ研
第1ラボ

作れる発明品
ソウルブレイカー／バックタンク・つぼ式／レーザーアーム／レーザーアームⅡ／レーザーアームⅢ／レーザーアームⅣ

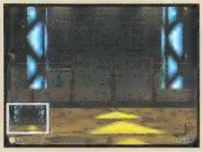
絵の具



撮影エリア
パームブリンクス
パトリの家

作れる発明品
ピエロボディ
ピエロフット
ピエロハンドⅣ

エレベータ



撮影エリア
ガンドラダ大工房

作れる発明品
エスケープの粉

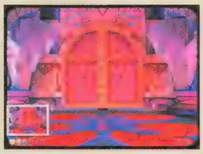
煙突



撮影エリア
ジオラマ
鉄のエントツ1

作れる発明品
グレネードガン
牛乳缶ボディ
スターブレイカー
ハンマーアームⅢ

黄金のドア



撮影エリア
月花宮殿
太陽の間

作れる発明品
宝箱のカギ

オーブン



撮影エリア
パームブリンクス
ポリーズベーカリー

作れる発明品
ファイナルボム

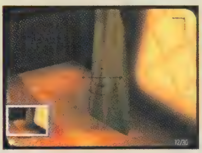
温泉池



撮影エリア
ヘイム・ラダ
温泉池

作れる発明品
－

カーテン



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
－

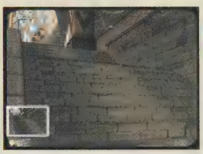
絵画



撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
－

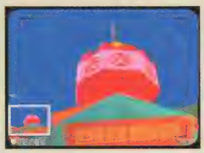
階段



撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
－

回転式看板



撮影エリア
ジオラマ
中華屋台

作れる発明品
ミサイルポッドアーム

街灯



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
ペズキャノンⅡ

掛け軸



撮影エリア
ステラ・ポト
ラオチャオ飯店

作れる発明品
－

影の大ボス

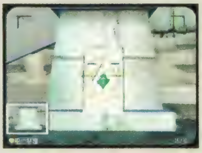

撮影エリア
ゼルマイト鉱山洞
最深部

作れる発明品
サムライアームⅣ

風見鶏


撮影エリア
ジオラマ
風見鶏

作れる発明品
ウィングブーツ

風の祭壇


撮影エリア
カザロフストーンヘンジ

作れる発明品
—

金槌


撮影エリア
ガンドラダ大工房
G-WEAPONS

作れる発明品
ハンマーアームⅢ
ファルコン
ハンマーアームⅡ

カフェ看板

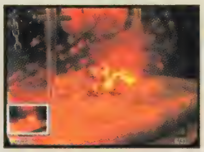

撮影エリア
パームブリンクス
駅前

作れる発明品
とろりんチーズ

かぼちゃ


撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
マジカルブーツ

かまど


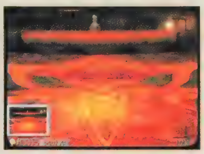
撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
ペズキャノンⅢ

貨物列車


撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
ローラーフット

ガラガラ織りの絨毯


撮影エリア
ガンドラダ大工房
G-TOLLS

作れる発明品
—

枯れ木

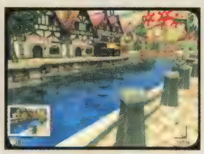

撮影エリア
月花宮殿
庭園

作れる発明品
—

枯れたジュラク


撮影エリア
シャーロット

作れる発明品
ファルコン
ボーンレイピア

川


撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
バケツレッグ
ルアーロッド

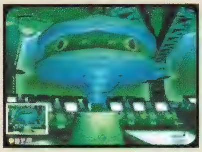
カン



撮影エリア
パームブリンクス
ポリーズベーカリー

作れる発明品
バケツレッグ
掃除機タンク

換気扇



撮影エリア
ガンドラダ大工房
オペレーション室

作れる発明品
ローラーフット

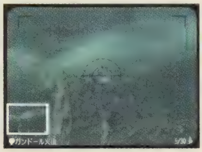
間欠泉



撮影エリア
ヘイム・ラダ

作れる発明品
レーザーアーム
アルバトロス
ソウルブレイカー

ガンドール火山



撮影エリア
ヘイム・ラダ

作れる発明品
ローラーフット

カンパ式発電機



撮影エリア
ジオラマ
鉄の家

作れる発明品
冷蔵庫ボディ

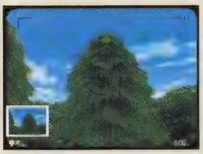
看板



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
ー

木



撮影エリア
パームブリンクス
公園

作れる発明品
ターキー／スワン／白ひげの剣／バックパック・たる式／アルバトロス／ラッパガン／ベルトリガー

記念碑



撮影エリア
パームブリンクス
公園

作れる発明品
時を止めないお札

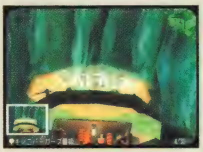
きのこ



撮影エリア
ジュラクモール

作れる発明品
毒針付きレンチ
ミサイルポッドアーム
ワイン樽キャノン

キノコバーガーズ看板



撮影エリア
ジュラクモール
キノコバーガーズ

作れる発明品
ー

木の実



撮影エリア
ジオラマ
実のなる木

作れる発明品
復活の粉

木箱

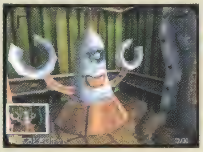


撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
木箱ボディ
ミサイルポッドアーム
ミサイルポッドアームⅡ
アクアリウム

ネタリスト　き〜こ

旧式おじぎロボット



撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
アイアンレッグ
鉄球アーム

牛乳缶



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
牛乳缶ボディ
とろりんチーズ
だぶるプリン
バックパック

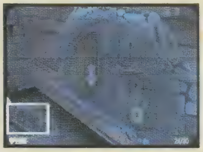
ギョレース看板



撮影エリア
パームブリンクス
ギョレース会場

作れる発明品
—

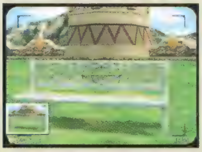
金庫



撮影エリア
パームブリンクス
武器屋

作れる発明品
キュービックハンマー
超合金ボディ
盗賊のリング
ミサイルポッドアームⅢ
ミサイルポッドアームⅣ

銀のベンチ



撮影エリア
ジオラマ
銀のベンチ

作れる発明品
—

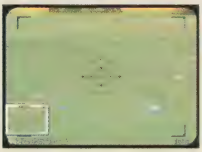
草



撮影エリア
ジオラマ
草

作れる発明品
白ひげの剣

砕けたルナストーン



撮影エリア
ベニーティオ

作れる発明品
ドリルアームⅢ
ライドポッド燃料

車



撮影エリア
パームブリンクス
バー

作れる発明品
タンクレッグ
バギー

グレートクレーン



撮影エリア
ジオラマ
グレートクレーン

作れる発明品
ファルコン

クワ



撮影エリア
パームブリンクス
モートンの家

作れる発明品
—

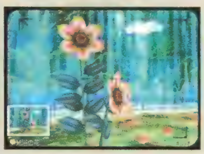
工作機



撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
ワークシューズ／アイアンレッグ／粉砕レンチ／デジ・ハンマー／鉄球アームⅡ／鉄球アームⅢ／鉄球アームⅣ

光浴の花



撮影エリア
月花宮殿
栽培園

作れる発明品
セクシーパンサー

コップ



撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
ピエロボディ

ごみ箱



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
ポリタンク
アイアンレッグ
バケツレッグ

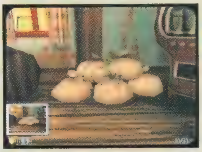
ごみ箱型掃除機



撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
掃除機タンク

小麦粉



撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
ふんわりパン
だぶるプリン

コルバドの花壇



撮影エリア
ジオラマ
コルバドの道

作れる発明品
－

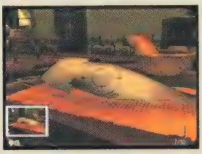
サーチライト



撮影エリア
ルナ研

作れる発明品
レーザーアームⅢ
超合金ボディ

魚



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
ルアーロッド

作業アーム



撮影エリア
ガンドラダ大工房

作れる発明品
ハンマーアームⅡ
ドリルアームⅡ
ドリルアームⅢ
ドリルアームⅣ
ピエロハンドⅢ

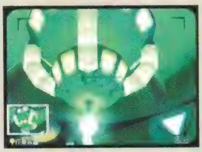
作業クレーン



撮影エリア
ガンドラダ大工房

作れる発明品
スティールガン
サムライアームⅡ

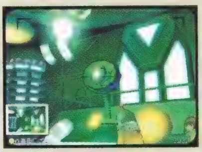
作業装置



撮影エリア
ルナ研
第1ラボ

作れる発明品
キュービックハンマー
超合金ボディ
ワイルドキャット

作業用ロボット



撮影エリア
ルナ研
第1ラボ

作れる発明品
メタルブーツ
ハンマーアーム
マルチフット

サク

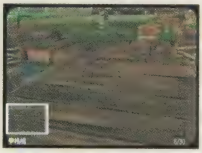


撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
アイアンレッグ

ネタリスト さ～し

桟橋



撮影エリア
パームブリンクス
公園

作れる発明品
－

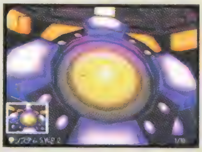
鹿のツノ



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
毒針付きレンチ
ドリルアームⅣ
ミサイルポッドアームⅢ
マルチフット
サムライアームⅢ

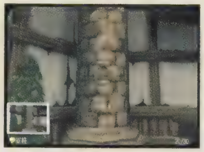
システム5WP2



撮影エリア
ルナ研
センターラボ

作れる発明品
バギー

支柱



撮影エリア
パームブリンクス
警察署

作れる発明品
マルチフット／鉄球アーム／鉄球アームⅡ／鉄球アームⅢ／ハンマーアーム／ハンマーアームⅡ

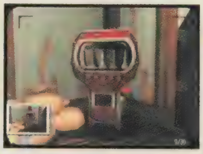
自動本読み機



撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
ドリルアーム

自販機



撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
－

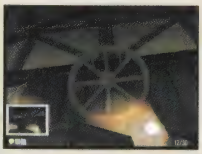
シャラの木



撮影エリア
ジオラマ
シャラの木

作れる発明品
－

車輪



撮影エリア
パームブリンクス
バー

作れる発明品
タンクレッグ
ローラーフット
スティンガー

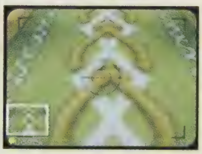
シャンデリア



撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
－

じゅうたん



撮影エリア
パームブリンクス
教会

作れる発明品
－

樹木の本棚



撮影エリア
シャーロット
小人たちの家

作れる発明品
－

ジュラクアームズ看板



撮影エリア
ジュラクモール
ジュラクアームズ

作れる発明品
－

ジュラクの鼻



撮影エリア
ジオラマ
デカ鼻の木

作れる発明品
ツインクラッシャー

ジュラクの目



撮影エリア
ジオラマ
めだまの木A

作れる発明品
石化しないお札

ショーウィンドー



撮影エリア
パームブリンクス
武器屋

作れる発明品
盗賊のリング

シルク製手ぬい旗



撮影エリア
ジオラマ
中華屋台

作れる発明品
サンドブレード

信号機



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
冷蔵庫ボディ

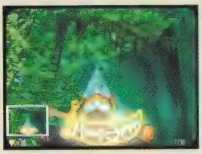
水車



撮影エリア
ジオラマ
水車

作れる発明品
－

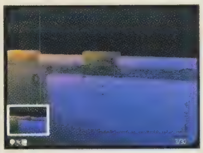
水晶



撮影エリア
ジュラクモール
ジュラクアームズ

作れる発明品
－

水槽



撮影エリア
パームブリンクス
ギョレース会場

作れる発明品
掃除機タンク
ワイン樽キャノンⅢ

スタンド



撮影エリア
パームブリンクス
役場町長室

作れる発明品
－

ステンドグラス



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
－

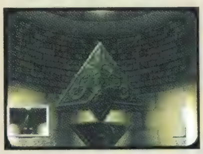
聖者の書



撮影エリア
ジオラマ
教会

作れる発明品
呪われないお札

聖なるシンボル



撮影エリア
ジオラマ
教会

作れる発明品
呪われないお札
毒を無効にするお札
聖水

ネタリスト　せ〜た

セイロ


撮影エリア
ジオラマ
中華屋台

作れる発明品
－

石炭


撮影エリア
シャーロット停車場
パース壱号

作れる発明品
爆弾・改

ゼルマイト発見！


撮影エリア
ゼルマイト鉱山洞
最深部

作れる発明品
ライドポッド燃料

洗濯物

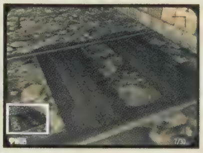

撮影エリア
ジオラマ
洗濯物

作れる発明品
石けん
ネバネバしないお札

扇風機


撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
ドリルアーム
プロペラレッグ
マシンガンアーム
マシンガンアームⅡ

線路


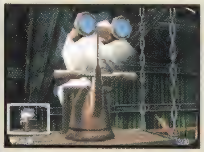
撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
－

像

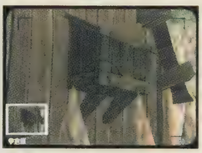

撮影エリア
パームブリンクス
教会

作れる発明品
覇者の剣

双眼鏡


撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
－

倉庫


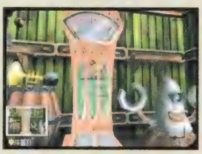
撮影エリア
ジオラマ
倉庫

作れる発明品
ポリタンク

掃除機


撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
掃除機タンク

体重計


撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
ローラーフット

たいまつ


撮影エリア
てんびん谷

作れる発明品
－

太陽



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
太陽と月の鎧／ペズキャノン／ペズキャノンⅡ／ペズキャノンⅢ／ペズキャノンⅣ／マジックガン／聖水／グレードアップの粉

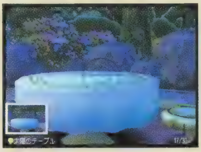
太陽のイス



撮影エリア
月花宮殿
栽培園

作れる発明品
グレードアップの粉

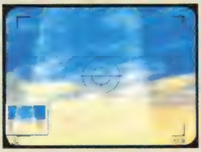
太陽のテーブル



撮影エリア
月花宮殿
栽培園

作れる発明品
グレードアップの粉

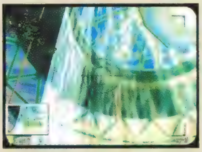
滝



撮影エリア
地下水道
出口

作れる発明品
ネバネバしないお札
石けん
ワイン樽キャノンⅢ
おいしい水
ドラゴンソール

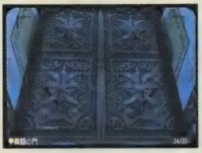
滝のカーテン



撮影エリア
月花宮殿
栽培園

作れる発明品
プリンセスブーツ

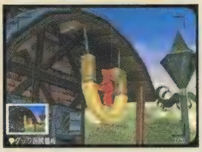
黄昏の門



撮影エリア
月下宮殿停車場
黄昏の門

作れる発明品
－

ダック医院看板



撮影エリア
パームブリンクス
ダック医院

作れる発明品
毒を無効にするお札
毒消しドリンク

盾



撮影エリア
パームブリンクス
武器屋

作れる発明品
ナイトブーツ

棚



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
－

タマゴ



撮影エリア
パームブリンクス
ダック医院

作れる発明品
ピエロフット
グレネードガン
爆弾・改

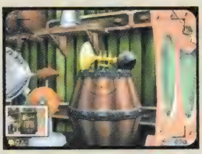
タマゴ型発信機



撮影エリア
ジオラマ
鉄の家

作れる発明品
－

タル



撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
ハンマーアーム／バックパック・たる式／ワイン樽キャノン／サムライアーム／レーザーアーム／ワイン樽キャノンⅡ／ワイン樽キャノンⅢ／ワイン樽キャノンⅣ

タンス



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
キュービックハンマー

暖炉



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
ふんわりパン

蓄音機



撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
アイアンレッグ

中華ちょうちん



撮影エリア
ステラ・ポト
ラオチャオ飯店

作れる発明品
ビンビンドリンク

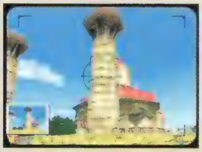
月



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
ナイトブーツ
マジックガン
太陽と月の鎧
パンサーブーツ

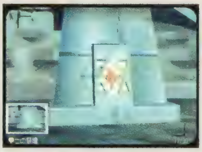
月の柱



撮影エリア
ジオラマ
月の柱

作れる発明品
サムライアームⅢ
ペズキャノンⅢ
ハンマーアームⅣ

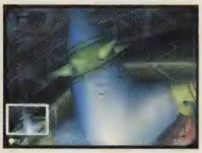
土の祭壇



撮影エリア
カザロフストーンヘンジ

作れる発明品
－

ツノ



撮影エリア
ステラ・ポト
武器屋

作れる発明品
ドリルアームⅡ
サンドブレード

つぼ



撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
バックタンク・つぼ式
3連つぼ式タンク
ばくだん
ギフトカプセル

つぼのたいまつ



撮影エリア
ジオラマ
つぼのたいまつ

作れる発明品
ペズキャノンⅣ

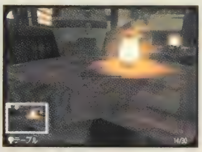
つり大会看板



撮影エリア
パームブリンクス
つり大会会場

作れる発明品
－

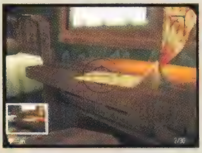
テーブル



撮影エリア
パームブリンクス
バー

作れる発明品
－

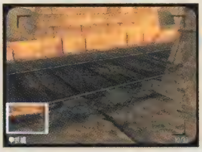
手紙



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
ギフトカプセル

鉄橋



撮影エリア
地下水道
出口

作れる発明品
—

鉄の小屋



撮影エリア
ジオラマ
鉄の小屋

作れる発明品
—

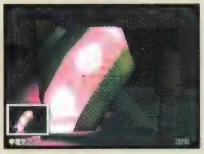
テレビ



撮影エリア
ジオラマ
鉄の家

作れる発明品
—

電気ごま



撮影エリア
ガンドラダ大工房
G-PARTS

作れる発明品
太陽と月の鎧
ドリルアームⅡ

電光掲示板



撮影エリア
パームブリンクス
つり大会会場

作れる発明品
—

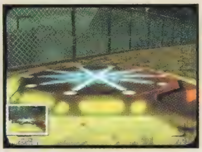
電飾オブジェ



撮影エリア
ガンドラダ大工房
G-TOLLS

作れる発明品
デジ・ハンマー

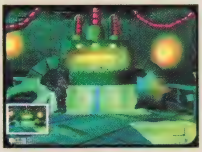
転送装置



撮影エリア
ガンドラダ大工房

作れる発明品
ソウルブレイカー
エスケープの粉

店頭ロボ



撮影エリア
ガンドラダ大工房
G-PARTS

作れる発明品
—

電話機



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
ベルトリガー

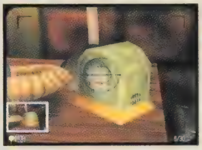
特製ペキンダック



撮影エリア
ステラ・ポト
ラオチャオ飯店

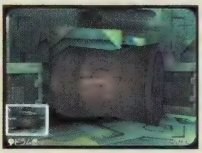
作れる発明品
ターキー
ごくじょうチキン

時計



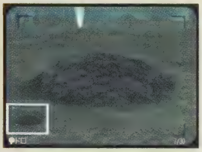
撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
盗賊のリング
石化しないお札
時を止めないお札

ドラム缶


撮影エリア
ガンドラダ大工房
G-PARTS

作れる発明品
ドラム缶ボディ
ヘビーハンマー
メタルブーツ
マシンガンアームⅣ

ドロ


撮影エリア
ジオラマ
固まる泥の山

作れる発明品
ライドポッド燃料

肉まん

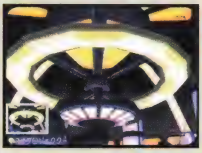

撮影エリア
ジオラマ
中華屋台

作れる発明品
ごくじょうチキン

布


撮影エリア
パームブリンクス
パトリの家

作れる発明品
革のくつ／ウィングシューズ／ワークシューズ／ドラゴンソール／ピエロのくつ／ボーンレイピア

ネオプロジェクター


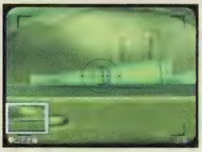
撮影エリア
ルナ研
センターラボ

作れる発明品
Qショット

のこぎり


撮影エリア
パームブリンクス
ダック医院

作れる発明品
アイアンレッグ

のぞき棒


撮影エリア
ステラ・ポト
スターアイテムズ

作れる発明品
牛乳缶ボディ

BAR看板

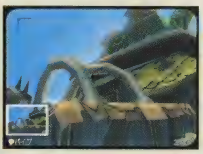

撮影エリア
パームブリンクス
バー

作れる発明品
—

バース壱号

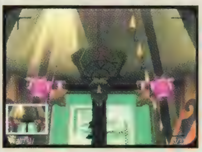

撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
—

パイプ


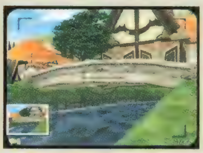
撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
バックパック
スティンガー
ピエロハンド

はかり


撮影エリア
パームブリンクス
つり大会会場

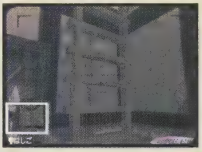
作れる発明品
ピエロフット
ピエロハンドⅡ

橋


撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
—

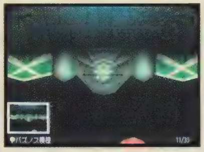
はしご



撮影エリア
パームブリンクス
パトリの家

作れる発明品
ワークシューズ

パズノス模様



撮影エリア
ガンドラダ大工房
パズノス・ブリッジ

作れる発明品
―

蓮の花



撮影エリア
月花宮殿
栽培園

作れる発明品
復活の粉

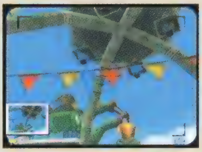
パソコン



撮影エリア
ガンドラダ大工房
オペレーションルーム

作れる発明品
デジ・ハンマー

旗



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
ピエロハンドⅢ

発電機



撮影エリア
ジオラマ
発電機

作れる発明品
ベズキャノン
バックタンク・つぼ式
ミサイルポッドアームⅢ

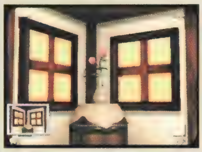
パトリの工房看板



撮影エリア
パームブリンクス
パトリの家

作れる発明品
―

花



撮影エリア
パームブリンクス
ポリーズベーカリー

作れる発明品
電光石花

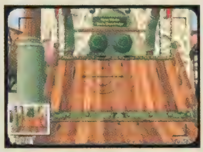
バナナ



撮影エリア
ジオラマ
鉄の家

作れる発明品
―

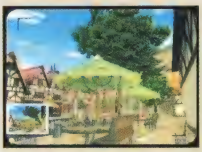
跳ね橋



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
―

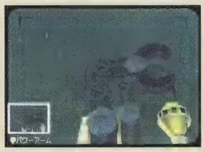
パラソル



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
ウィングシューズ／マジカルブーツ／ピエロのくつ／ピエロボディ／ピエロハンド／ピエロハンドⅡ

パワーアーム



撮影エリア
ジオラマ
パワーアーム

作れる発明品
ヘビーハンマー
ハンマーアームⅣ
ピエロハンドⅣ

パン



撮影エリア
パームブリンクス
ポリーズベーカリー

作れる発明品
－

ハンマーのこ



撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
ハンマーアームⅣ
フラミンゴ
スワン

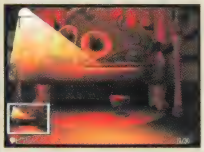
ハンモック



撮影エリア
シャーロット
小人たちの家

作れる発明品
－

ピアノ



撮影エリア
パームブリンクス
バー

作れる発明品
－

光っている門



撮影エリア
パームブリンクス
つり大会会場

作れる発明品
－

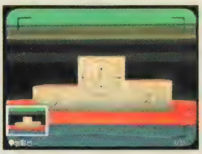
火の祭壇



撮影エリア
カザロフストーンヘンジ

作れる発明品
－

表彰台



撮影エリア
パームブリンクス
つり大会会場

作れる発明品
－

ひょうたん島



撮影エリア
パームブリンクス
ギョレース会場

作れる発明品
－

日よけ



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
－

ビン



撮影エリア
パームブリンクス
バー

作れる発明品
ビンビンドリンク
毒消しドリンク
聖水
おいしい水

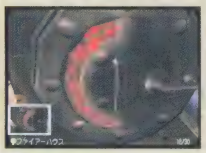
ピンキー



撮影エリア
カザロフストーンヘンジ
イクシオン内部

作れる発明品
－

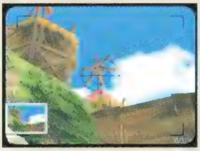
ファイアーハウス



撮影エリア
シャーロット停車場
パース壱号

作れる発明品
スターブレイカー
ジェットホバー

風車



撮影エリア
ベニーティオ

作れる発明品
マシンガンアームⅡ
ドリルアーム
マシンガンアームⅢ

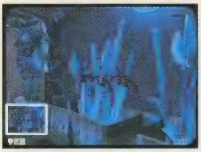
風車の羽根



撮影エリア
ジオラマ
風車

作れる発明品
プロペラレッグ
ターキー
ウィングシューズ
ウィングブーツ

武器



撮影エリア
パームブリンクス
武器屋

作れる発明品
サムライアーム
サムライアームⅡ
サムライアームⅢ

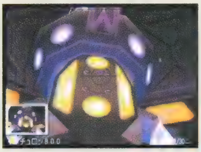
武器屋看板



撮影エリア
パームブリンクス
武器屋

作れる発明品
ばくだん

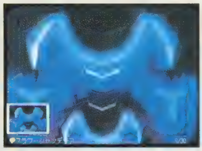
フチュロン800



撮影エリア
ルナ研
センターラボ

作れる発明品
—

フラワーシャンデリア



撮影エリア
月花宮殿
太陽の間

作れる発明品
プリンセスブーツ
ツインクラッシャー
3連つぼ式タンク

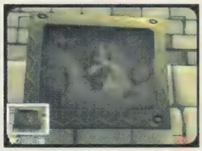
フラワーチェア



撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
—

フレスコ画



撮影エリア
ジオラマ
教会

作れる発明品
—

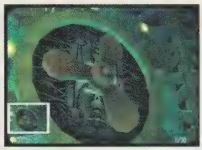
フロール花壇



撮影エリア
ジオラマ
フロール花壇

作れる発明品
—

プロペラ



撮影エリア
ガンドラダ大工房
オペレーションルーム

作れる発明品
マシンガンアームⅢ
マシンガンアームⅣ

噴水



撮影エリア
パームブリンクス
駅前

作れる発明品
グレネードガン／ワイン樽キャノン／アクアリウム／ワイン樽キャノンⅡ／おいしい水／ラッパガン／ベルトリガー／Qショット／スティールガン／マジックガン／ミサイルポッドアームⅡ

ベッド



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
毒を無効にするお札

ベルト



撮影エリア
パームブリンクス
警察署

作れる発明品
ウィングブーツ／バギー／ナイトブーツ／メタルブーツ／バックパック／バックパック・たる式／掃除機タンク

ベンチ



撮影エリア
パームブリンクス
駅

作れる発明品
－

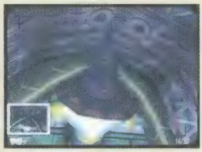
望遠鏡



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
サムライボディ
マシンガンアームⅡ

帽子



撮影エリア
ステラ・ポト
武器屋

作れる発明品
－

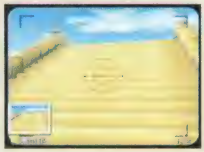
ボート



撮影エリア
ジオラマ
ボート

作れる発明品
スワン

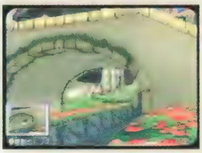
星影の階段



撮影エリア
ジオラマ
星影の階段

作れる発明品
－

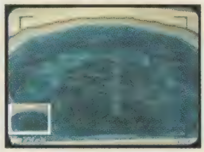
星影のトンネル



撮影エリア
ジオラマ
星影の階段

作れる発明品
－

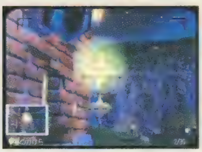
星くずの池



撮影エリア
ジオラマ
星くずの池

作れる発明品
ライドポッド燃料

星のかけら



撮影エリア
ジオラマ
星のランプ

作れる発明品
粉砕レンチ

星の砂時計



撮影エリア
ステラ・ポト
スターアイテムズ

作れる発明品
時を止めないお札

ポスト



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
ポリタンク

ホネ



撮影エリア
パームブリンクス
ダック医院

作れる発明品
パンサーブーツ
ギフトカプセル
ボーンレイピア

ネタリスト　ほ～め

ポリーズベーカリー看板

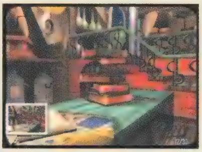

撮影エリア
パームブリンクス
ポリーズベーカリー

作れる発明品
ふんわりパン

ポリス看板

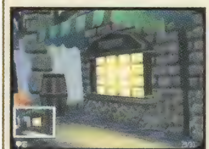

撮影エリア
パームブリンクス
警察署

作れる発明品
－

本


撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
スティールガン

窓


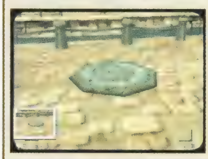
撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
アクアリウム

丸太


撮影エリア
ジオラマ
丸太

作れる発明品
－

マンホール


撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
鉄球アーム

三日月ライト

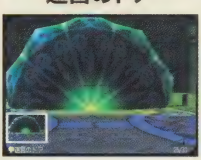

撮影エリア
ステラ・ポト
スターアイテムズ

作れる発明品
レーザーアームⅡ
サムライボディ
サムライアーム

水の祭壇


撮影エリア
カザロフストーンヘンジ

作れる発明品
－

迷宮のドア


撮影エリア
月花宮殿
太陽の間

作れる発明品
宝箱のカギ

めがねケース


撮影エリア
パームブリンクス
役場町長室

作れる発明品
－

目玉


撮影エリア
パームブリンクス
ダック医院

作れる発明品
ピエロフット

Mショップ看板


撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
サムライボディ

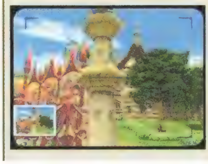
燃えカス



撮影エリア
ジオラマ
木の家

作れる発明品
ファイナルボム

門



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
ー

野菜・果物



撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
ー

ヤシの木



撮影エリア
ベニーティオ

作れる発明品
フラミンゴ
石けん

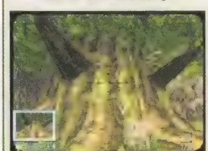
夕日



撮影エリア
パームブリンクス
メインストリート

作れる発明品
ー

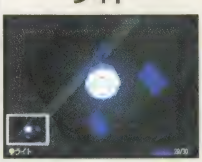
ヨルダの大木



撮影エリア
ステラ渓谷
ヨルダの谷

作れる発明品
木箱ボディ

ライト



撮影エリア
パームブリンクス
武器屋

作れる発明品
ー

ライフル



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
ワイルドキャット／マシンガンアーム／マシンガンアームⅢ／ダークバイパー／ツインクラッシャー／セクシーパンサー

ラオチャオの商標



撮影エリア
ステラ・ポト
ラオチャオ飯店

作れる発明品
とろりんチーズ

ラッパ



撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
ラッパガン
ペズキャノン

ランプ



撮影エリア
パームブリンクス
武器屋

作れる発明品
ドラム缶ボディ

リヤカー



撮影エリア
パームブリンクス
メンテナンスショップ

作れる発明品
タンクレッグ
プロペラレッグ

ネタリスト　り～わ

リンの家



撮影エリア
てんびん谷

作れる発明品
－

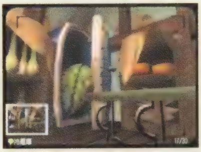
ルナストーンの灯り



撮影エリア
ジオラマ
ルナストーンの灯り

作れる発明品
3連つぼ式タンク
フラミンゴ

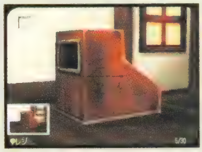
冷蔵庫



撮影エリア
パームブリンクス
アイテム屋

作れる発明品
冷蔵庫ボディ

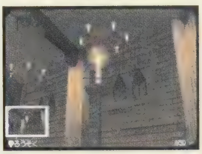
レジ



撮影エリア
パームブリンクス
ポリーズベーカリー

作れる発明品
－

ろうそく



撮影エリア
パームブリンクス
教会

作れる発明品
爆弾・改
ファイナルボム
ジェットホバー
ばくだん
電光石花

ロボット



撮影エリア
パームブリンクス
ユリスの家

作れる発明品
－

ワシ頭



撮影エリア
月花宮殿
庭園

作れる発明品
－

ジオラマはネタの宝庫？

ジオラマパーツはそれ自体を撮影することで、ネタになるものがある。煙突、風見鶏などがその代表例。起源点を復活させるのに必要なジオラマパーツを何気なく撮影しているだけでも、かなりの数を撮影できるはずだ。またジオラマパーツの内部にもネタは多数隠されている。特に「鉄の家」や「教会」の内部には、ここでしか撮れないネタがあるので、忘れずに撮るようにしよう。なかでも「バナナ」や「フレスコ画」などは非常に見落としやすい。下のリストを使って撮り逃しがないかをチェックしよう。

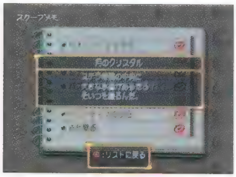
ジオラマ内部にネタがあるパーツ

わらの家	つぼ、ビン、ベッド、ランプ
木の家	ベッド、ライト、ランプ
レンガの家	棚、暖炉、テーブル、ベッド
鉄の家	換気扇、カンパ式発電機、洗濯物、タマゴ型発信機、タル、テレビ、バナナ、ベッド
教会	ステンドグラス、聖者の書、聖なるシンボル、フレスコ画
中華飯店	回転式看板、シルク製手ぬい旗、セイロ、中華ちょうちん、肉まん

スクープリスト

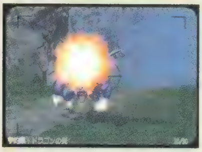
スクープとは、特定の条件でしか撮影できないレアな写真のこと。このスクープは大きく3種類に分類することができる。まず第1のグループは美しい景色や建物などを撮ったもの。これらの多くは章を問わずいつでも撮影することができるのが特徴。第2のグループはモンスターの特定アクションを撮影したもの。これも章を問わずいつでも撮ることができるが、タイミングがシビアなものが多く、なかなか撮るのは難しい。第3のグループはボス関係の写真を撮ったもの。これらは一度しか登場しないことも多いので、撮り逃がすと二度と撮影できない。

ここからはスクープをメモ順に掲載していこう。



←スクープ内容に加えて、撮ったスクープは赤丸で表示されるのでわかりやすい。

灼熱!ドラゴンの炎



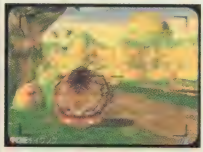
撮影エリア
ステラ渓谷
自然の脅威

撮影時間
–

作れる発明品
ごくじょうチキン

近づきすぎるとひっかき攻撃になるので、ある程度の距離をとること。炎が見えたらすかさずシャッターを切ろう。

回転!イワノフ



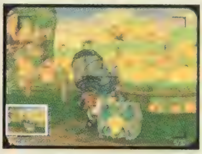
撮影エリア
ステラ渓谷
カナリア司祭はチーズがお好き?

撮影時間
–

作れる発明品
サンドブレード

ユリスに直進してくるイワノフを撮るのは難しい。直進してくるところをかわしてから撮影にするといい。

突進!トッシーン



撮影エリア
ステラ渓谷
猪突猛進

撮影時間
–

作れる発明品
–

遠距離撮影が理想だが離れていると突進されにくいので、宝箱などで突進を足止めして、つっかかった状態を撮るといい。

幻のメムイータ



撮影エリア
ステラ渓谷
ヨルダの谷

撮影時間
–

作れる発明品
–

「ヨルダの谷」のイベントで一度きりしか出現しないので、現れたら攻撃する前に必ず撮影しておきたい。

変形!スタチュードッグ



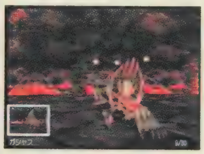
撮影エリア
ステラ渓谷
大地を震わす魔物

撮影時間
–

作れる発明品
–

銃で攻撃をすると変形するので、その一瞬を逃さず撮影しよう。離れたところで待っていても変形することはない。

気絶するガシャス



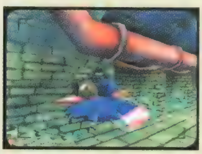
撮影エリア
ガンドール火山
爆炎のアンデッド

撮影時間
–

作れる発明品
–

岩を使って気絶させてからの撮影になる。近くに岩がない場合は、ほかの場所から岩を持ってくるといいだろう。

ナイトストーカー



撮影エリア
地下水道
地下水道の亡霊

撮影時間
–

作れる発明品
ダークバイパー

離れていると魔法攻撃ののち、回転攻撃をしかけてくる。魔法攻撃は防御で防ぎ、回転攻撃に移ってから撮影を行おう。

危ないパンプキン



撮影エリア
七色蝶の森
木のばけもの

撮影時間
–

作れる発明品
–

遠距離から撮影を行えば、比較的楽に撮ることができる一枚。ただし、たまに放ってくる爆弾には注意すること。

スクープリスト

岩男バンザイ！



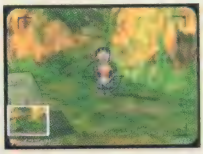
撮影エリア
ステラ渓谷
大地を震わす魔物

撮影時間
－

作れる発明品
－

かなり接近していないと殴り攻撃になるため、このアクションが出にくい。しっかりと防御で攻撃を防ぎつつ撮影しよう。

ナイスマッサージ



撮影エリア
ステラ渓谷
カナリア司祭はチーズがお好き？

撮影時間
－

作れる発明品
－

特にダメージを受けていなくてもこのアクションを行う。そのため遠距離から撮影すれば簡単に撮ることができる。

ギューモのおたけび



撮影エリア
七色蝶の森
伝説の蛇キラースネーク

撮影時間
－

作れる発明品
革のくつ

突進攻撃のあとにこのアクションに移りやすいので、しっかりと防御を行うことが重要。あとはタイミングしだいだ。

人食い草の怪笑



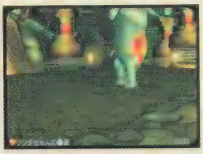
撮影エリア
七色蝶の森
怖い森

撮影時間
－

作れる発明品
－

毒吐き攻撃を行ったあとに、このアクションが出ることが多い。アクション時間が比較的長いので、あせる必要はない。

リンダちゃんの勇姿



撮影エリア
地下水道
ポンプ室

撮影時間
－

作れる発明品
Qショット

前足を上げている状態で撮影を行う。かなり離れていても撮ることができるので、遠距離から撮影を行うといい。

ピエロロボの攻撃



撮影エリア
地下水道
貯水池

撮影時間
－

作れる発明品
ピエロのくつ／ピエロハンド／ピエロハンドⅡ／ピエロハンドⅢ／ピエロハンドⅣ／ピエロフット

鼻爆弾の合間にミサイル攻撃を繰り出してくる。この攻撃はひん度も低くタイミングも難しいため、撮るのは苦労するはず。

操られたシグー



撮影エリア
潮騒の洞窟
古代壁画の洞窟

撮影時間
－

作れる発明品
ダークバイパー

第四章で発生するイベントでのみ撮ることができる。特にそれ以外の要素はないので、忘れずに撮っておこう。

究極のギルトーニ



撮影エリア
ガンドール火山
火口

撮影時間
－

作れる発明品
パンサーブーツ

第五章のラストで撮影可能。ギルトーニの通常形態を倒すと究極形態に変身するので、それから撮影を行うのだ。

ぶらさがり男爵



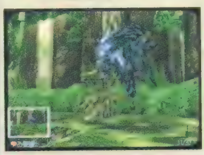
撮影エリア
地下水道
スティーブの戦い

撮影時間
－

作れる発明品
－

ヴァンガードが踏みつぶし攻撃をしてきたら、少しカメラを上向きにして撮影する。タイミングは、かなりシビアだ。

お昼寝トーレ



撮影エリア
七色蝶の森
木のばけもの

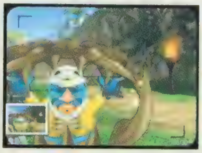
撮影時間
－

作れる発明品
－

背後から撮ると簡単に撮影することができる。逆に正面から近づくと、コトーレを出してくるので注意。

スクープリスト

素顔の鬼面族



撮影エリア
ステラ渓谷
猪突猛進

撮影時間
－

作れる発明品
－

攻撃時に一瞬だけ盾の間から見ることができる顔を撮影すればいい。このわずかなタイミングを逃さずに撮影したい。

浮遊！モーラー



撮影エリア
七色蝶の森
木のばけもの

撮影時間
－

作れる発明品
－

ユリスの手前からジャンプしてくることが多いが、これを撮影するのはほぼ不可能。遠距離から気長に撮影しよう。

自爆！ボンバーヘッド



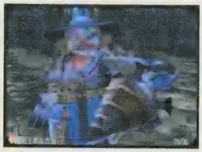
撮影エリア
ガンドール火山
危険地帯

撮影時間
－

作れる発明品
－

ある程度ダメージを与える自爆しやすい。頭がふくれだすと自爆する合図なので、すかさず距離をとって撮影を行おう。

復活！ポルカス



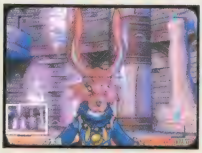
撮影エリア
ゼルマイト鉱山洞
鉱員たちの休憩所

撮影時間
－

作れる発明品
ベズキャノンⅣ

第八章の「ゼルマイト鉱山洞」で撮影することができる。攻撃を避けつつ、忘れずに撮っておきたいところだ。

グリフォンの素顔



撮影エリア
月花宮殿
庭園

撮影時間
－

作れる発明品
－

一万年前の「月花宮殿」にて撮影可能。これ以降に登場する姿を撮影してもスクープにはならないので気をつけること。

ドクタージャミング



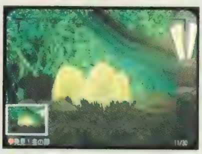
撮影エリア
潮騒の洞窟
シーグラたちの村

撮影時間
－

作れる発明品
－

第四章のラストで撮影することができる。シーグラたちの攻撃をよけつつ、飛行しているジャミングを撮影しよう。

発見！金の卵



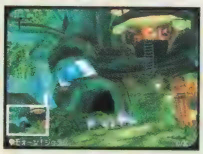
撮影エリア
ジュラクモール

撮影時間
－

作れる発明品
だぶるプリン

ジュラクモールにジュラクの枝ができると出現する。吊り橋の先にあるので、忘れずに撮影しておきたい。

モォーン！ジュラク



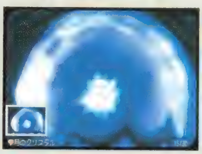
撮影エリア
ジュラクモール

撮影時間
－

作れる発明品
木箱ボディ
呪われないお札

復活したジュラクの顔を撮ればOK。通常のネタにある「ジュラクの目」や「ジュラクの鼻」とは違うので注意しよう。

月のクリスタル



撮影エリア
ステラ・ポト

撮影時間
－

作れる発明品
マジックガン
マジカルブーツ
鉄球アームⅢ

ステラ・ポトの最上部に輝くクリスタルを撮影。このクリスタルは第三章の対ギルトーニ戦後に出現するのだ。

ルナ研のエンブレム



撮影エリア
ルナ研

撮影時間
－

作れる発明品
ミサイルポッドアームⅡ

センターラボの上にあるルナ研のエンブレムを撮影。カルチャーポイントが80以上でエンブレムが出現する。

スクープリスト

パズノス



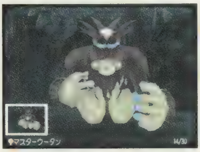
撮影エリア
ガンドラダ大工房

撮影時間
－

作れる発明品
ヘビーハンマー
覇者の剣

第五章の対ギルトーニ戦後にパズノスが完成する。タイムゲートからすぐにブリッジへ移動せずに撮影しておこう。

マスターウータン



撮影エリア
七色蝶の森
怪魚の沼

撮影時間
－

作れる発明品
－

「怪魚の森」にある毒リンゴを食べてしまったマスターウータンを撮影。ずっとこの場にいるのでいつでも撮影可能。

ベニーティオの夕日



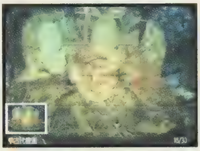
撮影エリア
ベニーティオ

撮影時間
16：30～18：00

作れる発明品
－

ベニーティオから見える夕日を撮影。この夕日が撮れるのはPM4:30からPM6:00くらいの間だけだ。

古代壁画



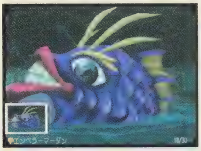
撮影エリア
潮騒の洞窟
古代壁画の洞窟

撮影時間
－

作れる発明品
エスケープの粉

洞窟の壁に描かれた「ほろびの月」という壁画を撮影する。タイトル画面にも使用されている幻想的な絵だ。

エンペラーマーダン



撮影エリア
七色蝶の森
怪魚の沼

撮影時間
－

作れる発明品
ビンビンドリンク

第二章のイベントに登場するおかま（？）の巨大魚を撮影。このときしか出現しないので忘れずに撮っておくこと。

ラフレシアのくき



撮影エリア
七色蝶の森
七色の滝

撮影時間
－

作れる発明品
ルアーロッド

七色蝶を出現させるために育てたラフレシアの茎部分を撮影。七色蝶を倒したあとも撮影を行うことができる。

空を飛ぶ軍艦



撮影エリア
ステエラ渓谷
岬の灯台

撮影時間
－

作れる発明品
－

ギルトーニが使用している飛行軍艦「デスアーク」を撮影。第三章以外では第四章でも撮影を行うことができる。

ファイアースコール



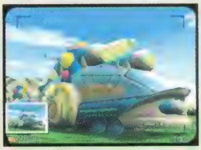
撮影エリア
ガンドール火山
頂上

撮影時間
－

作れる発明品
アルバトロス
ワイン樽キャノンⅣ

ガンドール火山の頂上に設置された装置を撮影。本体部ではなく、火の雨を振らせている部分を撮影しよう。

イクシオン



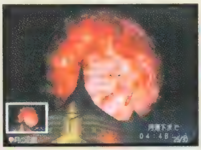
撮影エリア
カザロフストーンヘンジ

撮影時間
－

作れる発明品
レーザーアームⅡ
ドリルアームⅢ

第六章でDr.チャップの手によって完成されるイクシオンを撮影。イクシオン内部にもネタがあるので忘れずに。

月の伝説



撮影エリア
夢のらせん

撮影時間
－

作れる発明品
レーザーアームⅣ
サムライアームⅣ

「夢のらせん」で行われる対ダークエレメント戦時に撮影できる。頭上に輝く赤き月をしっかりと撮影しよう。

スクープリスト

月花宮殿



撮影エリア
月花宮殿
庭園

撮影時間
－

作れる発明品
プリンセスブーツ

グリフォン大帝の居城である「月花宮殿」の入口門を撮影。第六章以外に第七章でも撮ることが可能だ。

時の祭壇



撮影エリア
カザロフストーンヘンジ

撮影時間
－

作れる発明品
－

「カザロフストーンヘンジ」の中央にある祭壇を撮影。それぞれの祭壇にラピスを収めていなくても撮ることができる。

パズノスギガント



撮影エリア
カザロフストーンヘンジ

撮影時間
－

作れる発明品
ヘビーハンマー
覇者の剣

パズノスがロボットに変形した姿を撮影。イベント後に「カザロフストーンヘンジ」の入口から撮ることができる。

土のラピス祭壇



撮影エリア
七色蝶の森
大地に眠りし宝珠の間

撮影時間
－

作れる発明品
ハンマーアームⅢ

トレントスによって守られている祭壇を撮影。土のラピスを取ったあとでも撮ることができる。

風のラピス祭壇



撮影エリア
ステラ渓谷
風に守られし宝珠の間

撮影時間
－

作れる発明品
マシンガンアームⅣ

ラピスガーターによって守られている祭壇を撮影。風のラピスを取ったあとでも撮ることができる。

水のラピス祭壇



撮影エリア
潮騒の洞窟
海に眠りし宝珠の間

撮影時間
－

作れる発明品
－

シードラゴンによって守られている祭壇を撮影。水のラピスを取ったあとでも撮ることができる。

火のラピス祭壇



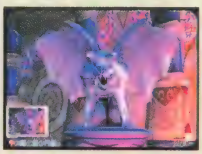
撮影エリア
ガンドール火山
炎に包まれし宝珠の間

撮影時間
－

作れる発明品
ミサイルポッドアームⅣ
ペズキャノンⅡ

インフェルノによって守られている祭壇を撮影。火のラピスを取ったあとでも撮ることができる。

太陽の間の門番



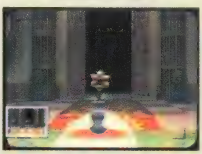
撮影エリア
月花宮殿
太陽の間

撮影時間
－

作れる発明品
宝箱のカギ

グリフォン大帝の部屋の前にあるガーゴイルを撮影。ここでしか撮影することができないので、忘れずに撮っておこう。

太陽の花



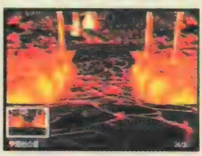
撮影エリア
月花宮殿
アンドレアの部屋

撮影時間
－

作れる発明品
ドリルアームⅣ

「アンドレアの部屋」の鍵となっているひまわりを撮影。栽培園にある花は「光浴の花」なので注意すること。

溶岩の道



撮影エリア
ガンドール火山
火口

撮影時間
－

作れる発明品
－

ファイアーホーンを使ってできた溶岩の道を撮影。対ギルトーニ戦後でも撮影することができるので安心。

スクープリスト

墜落した軍艦



撮影エリア
ガンドール火山
火口

撮影時間
–

作れる発明品
–

「ガンドール火山」の火口に墜落した「デスアーク」を撮影。ギルトーニ戦時はもちろんだが、あとからでも撮影可能だ。

池の主さま



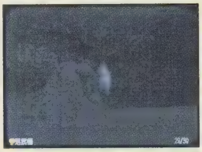
撮影エリア
パームブリンクス
公園

撮影時間
–

作れる発明品
ネバネバしないお札

ボートがある桟橋からダック医院がある方向に向いて撮影。フラッシュにより白い影が現れるのでこれを撮るのだ。

落武者



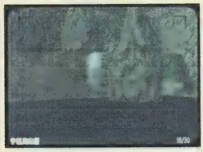
撮影エリア
ベニーティオ

撮影時間
0:00〜4：00

作れる発明品
サムライアームⅣ

ベニーティオの洞窟の奥にある大きめの岩を撮影。フラッシュにより岩の右側に白い影が現れるのでこれを撮る。

温泉幽霊



撮影エリア
ヘイム・ラダ
温泉池

撮影時間
0:00〜4：00

作れる発明品
復活の粉

右側の温泉池にある背の高い岩を撮影。フラッシュにより岩の左側に白い影が現れるのでこれを撮影すればOK。

合体！七色蝶



撮影エリア
七色蝶の森
七色の滝

撮影時間
–

作れる発明品
–

分裂した七色蝶が合体する瞬間を撮影。分裂したらわざと色の違う蝶を攻撃すれば、すぐに七色蝶へと合体する。

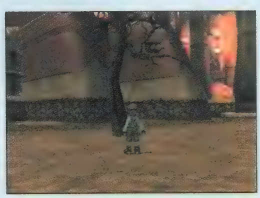
写真家レベルを8にするには？

モンスターへんげの攻撃力と防御力を1.25倍に上昇させる「太陽のバッジ」を手に入れるには、写真家レベルを最高の8まで上げなければならない。このレベルに必要な得点は700。すべてのネタとスクープを撮ると747点になるので、最短でいけば月花宮殿の「栽培園」あたりで達成することができるだろう。逆算すると撮り逃せるスクープの数は約9枚。もし、これ以上撮り逃してしまった場合は、写真家レベルを8まで上げることはできなくなってしまう。

また、通常の発明ネタにも撮り逃すと二度と撮れないものが存在する。それが「燃えカス」と「枯れ木」だ。この2種類は、通常のネタだがシャッターチャンスがスクープなみに非常にかぎられているので、撮り逃さないように細心の注意を払おう。



← 「燃えカス」は木の家がファイヤースコールによって焼かれると出現する。



→ 「枯れ木」は1万年前の「月花宮殿」の庭園でのみ撮影することができる。

エリア別撮影ネタリスト

ここからは各エリアで撮れるネタリストを掲載している。これで撮り逃しているネタがないかをチェックしてほしい。もし逃しているネタがあった場合は、ネタを確認して再度チャレンジしてみよう。特に写真家レベルを8まで上げるためには、わずかな抜けも命とりとなってしまう危険があるのだ。

発明品

3種類のネタを組み合わせて新しいアイテムを発明するのは、このゲーム醍醐味のひとつ。うまくネタを集めて発明すれば、ショップに売っていないアイテムも手に入る。

発明リスト

発明できるアイテムは全部で127種類。ショップに並ぶよりも早く手に入るものが多いが、一部は発明専用のアイテムとなっている。ただし、やみくもに組み合わせても発明できる可能性は低いので、町中にあるヒントを参考にするか、ここから紹介する発明品リストをチェックしてアイテムを発明してみよう。

アクアリウム ❶　その他 ❷

発明ネタ ❹		発明材料 ❺	
噴水	P.225	ゴロゴロ丸太	5コ
窓	P.227	ガラスのもと	4コ
木箱	P.213	水のエレメント	15コ

❸（グラフィック）

❶ 発明品名：発明することができるアイテムの名前。
❷ 種類：アイテムの種類を表している。
❸ グラフィック：アイテムのグラフィック。
❹ 発明ネタ：発明できるようになるネタの組み合わせ。
❺ 発明材料：作るために必要な材料と個数。

第一章

この章では9種類のアイテムを発明することができるが、実際に材料が手に入って作れるのは4種類のみ。残りは材料が手に入るようになる第二章以降に作ることができるようになるのだ。この章で作っておきたいのはライドポッド用の「タンクレッグ」。初期装備に比べると、多少だが機動性が上昇する。

アイアンレッグ　ライドポッド・フット

発明ネタ		発明材料	
旧式おじぎロボット	P.214	鉄クズ	20コ
サク	P.215	銅のかたまり	2コ
ごみ箱	P.215	—	—

おいしい水　回復

発明ネタ		発明材料	
噴水	P.225	水のエレメント	5コ
滝	P.219	—	—
ビン	P.224	—	—

鉄球アーム　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
マンホール	P.227	鉄クズ	15コ
支柱	P.216	ゴロゴロ丸太	2コ
旧式おじぎロボット	P.214	粉砕のクリスタル	1コ

ナイトブーツ　モニカ・靴

発明ネタ		発明材料	
月	P.220	ぶあつい皮	2コ
盾	P.219	意外と丈夫な布	1コ
ベルト	P.226	—	—

ピエロハンド　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
ピエロロボの攻撃	P.231	銅のかたまり	10コ
パイプ	P.222	ペンキ（くろ）	10コ
パラソル	P.223	ペンキ（みどり）	5コ

アクアリウム　その他

発明ネタ		発明材料	
噴水	P.225	ゴロゴロ丸太	5コ
窓	P.227	ガラスのもと	4コ
木箱	P.213	水のエレメント	15コ

タンクレッグ　ライドポッド・フット

発明ネタ		発明材料	
車輪	P.216	鉄クズ	30コ
車	P.214	ぶあつい皮	3コ
リヤカー	P.228	—	—

盗賊のリング　モニカ・腕輪

発明ネタ		発明材料	
時計	P.221	風のエレメント	10コ
金庫	P.214	銅のかたまり	10コ
ショーウィンドー	P.217	盗むコイン	1コ

バックパック　ライドポッド・タンク

発明ネタ		発明材料	
パイプ	P.222	鉄クズ	20コ
牛乳缶	P.214	ぶあつい皮	1コ
ベルト	P.226	銅のかたまり	2コ

第二章

この章では21種類とかなり多くのアイテムを発明することができる。発明できるアイテムもユリスの武器から回復アイテムまで幅広い。なかでもユリスの銃は3種類も発明できるので、これをベースにして成長させていくといい。しかもジラードを仲間にするのに必要となる「ベルトリガー」も発明でまかなえるのですぐに仲間にすることができる。また第一章で発明できる「アクアリウム」もこの章で作っておこう。

アイアンレッグ　ライドポッド・フット

発明ネタ		発明材料	
工作機	P.214	鉄クズ	20コ
のこぎり	P.222	銅のかたまり	2コ
蓄音機	P.220	ー	ー

ギフトカプセル　その他

発明ネタ		発明材料	
ホネ	P.226	正体不明の骨	12コ
つぼ	P.220	べっとり粘土	15コ
手紙	P.221	ー	ー

石化しないお札　お札

発明ネタ		発明材料	
時計	P.221	ストーンベリー	3コ
朝日	P.209	意外と丈夫な布	1コ
ジュラクの目	P.217	ー	ー

鉄球アームII　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
支柱	P.216	鉄クズ	20コ
工作機	P.214	銀の玉	5コ
岩	P.210	粉砕のクリスタル	1コ

ばくだん　その他

発明ネタ		発明材料	
武器屋看板	P.225	炎のクリスタル	1コ
つぼ	P.220	火薬	5コ
ろうそく	P.229	風のクリスタル	1コ

バックパック・たる式　ライドポッド・タンク

発明ネタ		発明材料	
タル	P.219	ゴロゴロ丸太	10コ
木	P.213	ぶあつい皮	2コ
ベルト	P.226	鉄クズ	30コ

ピエロフット　ライドポッド・フット

発明ネタ		発明材料	
目玉	P.227	鉄クズ	30コ
ピエロロボの攻撃	P.231	ペンキ(あか)	10コ
絵の具	P.211	ー	ー

ふんわりパン　回復

発明ネタ		発明材料	
小麦粉	P.215	小麦粉	3コ
ホリーズベーカリー看板	P.227	水のエレメント	1コ
暖炉	P.220	火のエレメント	1コ

ボーンレイピア　モニカ・剣

発明ネタ		発明材料	
枯れたジュラク	P.212	命のエレメント	5コ
ホネ	P.226	正体不明の骨	30コ
布	P.222	ぶあつい皮	5コ

ルアーロッド　その他

発明ネタ		発明材料	
魚	P.215	ゴロゴロ丸太	10コ
川	P.212	鉄クズ	10コ
ラフレシアのくき	P.233	水竜のクリスタル	3コ

ワイン樽キャノン　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
噴水	P.225	ゴロゴロ丸太	10コ
タル	P.219	火薬	10コ
きのこ	P.213	ー	ー

革のくつ　ユリス・靴

発明ネタ		発明材料	
ギューモのおたけび	P.231	ぶあつい皮	2コ
布	P.222	ー	ー
イス	P.210	ー	ー

グレネードガン　ユリス・銃

発明ネタ		発明材料	
噴水	P.225	火薬	2コ
煙突	P.211	ばくだん	2コ
タマゴ	P.219	ゴロゴロ丸太	4コ

たぷるプリン　回復

発明ネタ		発明材料	
牛乳缶	P.214	とろりんチーズ	4コ
発見！金の卵	P.232	命のエレメント	10コ
小麦粉	P.215	おいしい水	4コ

電光石花　その他

発明ネタ		発明材料	
花	P.223	光のエレメント	10コ
岩	P.210	聖なる魔石	1コ
ろうそく	P.229	稲妻のクリスタル	5

爆弾・改　その他

発明ネタ		発明材料	
ろうそく	P.229	炎のクリスタル	3コ
石炭	P.218	ばくだん	5コ
タマゴ	P.219	風のクリスタル	3コ

ピエロのくつ　ユリス・靴

発明ネタ		発明材料	
ピエロロボの攻撃	P.231	意外と丈夫な布	4コ
布	P.222	風のクリスタル	2コ
パラソル	P.223	ぶあつい皮	2コ

ピエロボディ　ライドポッド・ボディ

発明ネタ		発明材料	
絵の具	P.211	鉄クズ	50コ
コップ	P.215	銅のかたまり	25コ
パラソル	P.223	ペンキ(みどり)	10コ

ベルトリガー　ユリス・銃

発明ネタ		発明材料	
電話機	P.221	風のエレメント	2コ
噴水	P.225	銀の玉	2コ
木	P.213	鉄クズ	10コ

ラッパガン　ユリス・銃

発明ネタ		発明材料	
ラッパ	P.228	風のエレメント	1コ
噴水	P.225	鉄クズ	10コ
木	P.213	銅のかたまり	2コ

ワークシューズ　ユリス・靴

発明ネタ		発明材料	
工作機	P.214	意外と丈夫な布	3コ
布	P.222	守りのクリスタル	1コ
はしご	P.223	ー	ー

第三章

第三章では、主にライドポッド用のパーツとお札類を発明することができる。特にライドポッド用の攻撃パーツを優先して発明していこう。ライドポッド用のパーツは第三章の時点では購入することができないので、強化するには発明するしかないのだ。ただし、この章で発明できるアイテムはスクープ写真を必要としていることが多いので、撮れるスクープを確実に押さえておくことが重要になってくる。

オススメ発明品

1 ミサイルポッドアーム　ライドポッド・アーム

ライドポッドの遠距離攻撃用の攻撃パーツ。ミサイルを発射するまでの時間は長いが、攻撃力はかなり高い。特に敵が密集しているエリアに遠距離からミサイルをたたき込むのが効果的だ。逆に近距離では当たりにくいので注意すること。

2 ポリタンク　ライドポッド・タンク

「バックパック」に比べると2倍の燃料を持っているパーツ。ネタの「倉庫」はジオラマで配置できるもの。それ以外では撮影することはできないので、忘れずに撮るようにしよう。

木箱ボディ　ライドポッド・ボディ

発明ネタ		発明材料	
木箱	P.213	ゴロゴロ丸太	20コ
モォーン!ジュラク	P.232	鉄クズ	30コ
ヨルダの大木	P.228	銅のかたまり	10コ

牛乳缶ボディ　ライドポッド・ボディ

発明ネタ		発明材料	
牛乳缶	P.214	ガラスのもと	10コ
煙突	P.211	鉄クズ	40コ
のぞき棒	P.222	－	－

こくじょうチキン　回復

発明ネタ		発明材料	
肉まん	P.222	命のエレメント	10コ
特製ペキンダック	P.221	火のエレメント	10コ
灼熱!ドラゴンの炎	P.230	激辛ペッパー	2コ

サムライアーム　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
武器	P.225	鉄クズ	10コ
タル	P.219	ゴロゴロ丸太	10コ
三日月ライト	P.227	ぶあつい皮	10コ

サムライボディ　ライドポッド・ボディ

発明ネタ		発明材料	
望遠鏡	P.226	ペンキ（あか）	10コ
Mショップ看板	P.227	ゴロゴロ丸太	40コ
三日月ライト	P.227	金のノベ板	1コ

サンドブレード　モニカ・剣

発明ネタ		発明材料	
回転！イワノフ	P.230	ごつごつ岩	20コ
シルク製手ぬい旗	P.217	火薬	5コ
ツノ	P.220	べっとり粘土	20コ

白ひげの剣　モニカ・剣

発明ネタ		発明材料	
突進!トッシーン	P.230	狩人のクリスタル	4コ
木	P.213	鉄クズ	10コ
草	P.214	銅のかたまり	10コ

スターブレイカー　ユリス・銃

発明ネタ		発明材料	
幻のメムイータ	P.230	火薬	6コ
ファイアーハウス	P.224	鉄クズ	15コ
煙突	P.211	銀の玉	6コ

聖水　回復

発明ネタ		発明材料	
ビン	P.224	おいしい水	2コ
聖なるシンボル	P.217	聖のエレメント	5コ
太陽	P.219	光のエレメント	5コ

時を止めないお札　お札

発明ネタ		発明材料	
記念碑	P.213	ときめきチェリー	3コ
時計	P.221	意外と丈夫な布	1コ
星の砂時計	P.226	－	－

毒消しドリンク　回復

発明ネタ		発明材料	
ビン	P.224	毒薬	2コ
ダック医院看板	P.219	おいしい水	2コ
井戸	P.210	毒リンゴ	1コ

毒を無効にするお札　お札

発明ネタ		発明材料	
聖なるシンボル	P.217	毒消しドリンク	3コ
ダック医院看板	P.219	意外と丈夫な布	1コ
ベッド	P.225	－	－

ドラゴンソール　ユリス・靴

発明ネタ		発明材料	
あばれ龍	P.209	意外と丈夫な布	3コ
布	P.222	炎の魔石	2コ
滝	P.219	雷のエレメント	2コ

鉄球アームIII　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
支柱	P.216	銀の玉	10コ
工作機	P.214	銅のかたまり	20コ
月のクリスタル	P.232	粉砕のクリスタル	2コ

とろりんチーズ　回復

発明ネタ		発明材料	
牛乳缶	P.214	小麦粉	8コ
カフェ看板	P.212	水のエレメント	2コ
ラオチャオの商標	P.228	おいしい水	1コ

ネバネバしないお札　お札

発明ネタ		発明材料	
滝	P.219	石けん	3コ
池の主さま	P.235	意外と丈夫な布	1コ
洗濯物	P.218	－	－

呪われないお札　お札

発明ネタ		発明材料	
聖なるシンボル	P.217	聖水	3コ
聖者の書	P.217	意外と丈夫な布	1コ
モォーン!ジュラク	P.232	－	－

ピエロハンドII　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
ピエロロボの攻撃	P.231	銅のかたまり	12コ
はかり	P.222	ペンキ（あか）	10コ
パラソル	P.223	ペンキ（き）	10コ

ピエロフット　ライドポッド・フット

発明ネタ		発明材料	
タマゴ	P.219	鉄クズ	30コ
はかり	P.222	ペンキ（あか）	10コ
ピエロロボの攻撃	P.231	－	－

ピンピンドリンク　回復

発明ネタ		発明材料	
ビン	P.224	おいしい水	2コ
中華ちょうちん	P.220	激辛ペッパー	30コ
エンペラーマーダン	P.233	マイティーヒール	5コ

粉砕レンチ　ユリス・レンチ



発明ネタ		発明材料	
岩	P.210	鉄クズ	10コ
工作機	P.214	粉砕のクリスタル	2コ
星のかけら	P.226	―	―

ポリタンク　ライドポッド・タンク



発明ネタ		発明材料	
ごみ箱	P.215	鉄クズ	40コ
倉庫	P.218	ぶあつい皮	2コ
ポスト	P.226	ペンキ(あか)	30コ

マジカルブーツ　モニカ・靴



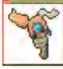
発明ネタ		発明材料	
パラソル	P.223	ぶあつい皮	4コ
かぼちゃ	P.212	退魔のクリスタル	2コ
月のクリスタル	P.232	―	―

マジックガン　ユリス・銃



発明ネタ		発明材料	
月のクリスタル	P.232	退魔のクリスタル	3コ
月	P.220	金のノベ板	1コ
噴水	P.225	ガラスのもと	3コ

マジックガン　ユリス・銃



発明ネタ		発明材料	
月のクリスタル	P.232	退魔のクリスタル	3コ
太陽	P.219	金のノベ板	1コ
噴水	P.225	ガラスのもと	3コ

マシンガンアーム　ライドポッド・アーム



発明ネタ		発明材料	
ライフル	P.228	ゴロゴロ丸太	15コ
あばれ龍	P.209	火薬	15コ
扇風機	P.218	鉄クズ	10コ

ミサイルポッドアーム　ライドポッド・アーム



発明ネタ		発明材料	
木箱	P.213	ゴロゴロ丸太	10コ
きのこ	P.213	火薬	30コ
回転式看板	P.211	鉄クズ	10コ

ワイン樽キャノンII　ライドポッド・アーム



発明ネタ		発明材料	
噴水	P.225	ゴロゴロ丸太	15コ
タル	P.219	火薬	20コ
井戸	P.210	意外と丈夫な布	4コ

第四章

右で紹介している「プロペラレッグ」をはじめとして「バギー」、「マルチフット」などライドポッドのフットパーツを発明することができる。さらに2番目に高い防御力を誇る「超合金ボディ」も発明できるので、ライドポッドの能力を大幅に強化することが可能だ。またユリスの銃も充実している。イチ押しは「Qショット」だがマシンガン系の「ワイルドキャット」も使いやすい。

オススメ発明品

1 プロペラレッグ　ライドポッド・フット
ライドポッドを飛行させる能力を持つフットパーツ。これにより迅速に移動することが可能となる。細かい動きは得意ではないが、対デスアーク戦では高い効果を発揮するパーツだ。

2 Qショット　ユリス・銃(ビーム)
高い攻撃力が魅力のビーム銃。店で買えるようになるのは第五章に入ってからなので、ここで発明してしておき、さらに「スティールガン」までビルドアップしておくといい。

ウィングシューズ　ユリス・靴



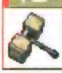
発明ネタ		発明材料	
パラソル	P.223	ぶあつい皮	2コ
布	P.222	風のクリスタル	1コ
風車の羽根	P.225	―	―

ウィングブーツ　モニカ・靴



発明ネタ		発明材料	
風見鶏	P.212	意外と丈夫な布	3コ
ベルト	P.226	風のエレメント	1コ
風車の羽根	P.225	―	―

キュービックハンマー　ユリス・レンチ



発明ネタ		発明材料	
金庫	P.214	鉄クズ	20コ
作業装置	P.215	金のノベ板	1コ
タンス	P.220	光のエレメント	2コ

Qショット　ユリス・銃



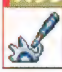
発明ネタ		発明材料	
リンダちゃんの勇姿	P.231	銀の玉	3コ
噴水	P.225	金のノベ板	1コ
ネオプロジェクター	P.222	―	―

スティンガー　ユリス・レンチ



発明ネタ		発明材料	
エアークリーナー	P.210	鉄クズ	15コ
パイプ	P.222	盗むコイン	1コ
車輪	P.216	―	―

スワン　ユリス・クラブ



発明ネタ		発明材料	
木	P.213	ゴロゴロ丸太	3コ
ボート	P.226	風のエレメント	3コ
ハンマーのこ	P.224	―	―

石けん　回復



発明ネタ		発明材料	
滝	P.219	ボムナッツ	1コ
洗濯物	P.218	正体不明の骨	5コ
ヤシの木	P.228	―	―

掃除機タンク　ライドポッド・タンク



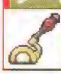
発明ネタ		発明材料	
掃除機	P.218	鉄クズ	50コ
エアークリーナー	P.210	ぶあつい皮	4コ
ベルト	P.226	銀の玉	8コ

掃除機タンク　ライドポッド・タンク



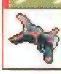
発明ネタ		発明材料	
ごみ箱型掃除機	P.215	鉄クズ	50コ
カン	P.213	ぶあつい皮	4コ
水槽	P.217	銀の玉	8コ

ターキー　ユリス・クラブ



発明ネタ		発明材料	
木	P.213	ゴロゴロ丸太	3コ
特製ペキンダック	P.221	鉄クズ	3コ
風車の羽根	P.225	―	―

ダークバイパー　ユリス・銃



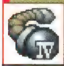
発明ネタ		発明材料	
操られたシグー	P.231	火薬	6コ
ライフル	P.228	銀の玉	3コ
ナイトストーカー	P.230	正体不明の骨	6コ

超合金ボディ　ライドポッド・ボディ



発明ネタ		発明材料	
金庫	P.214	金のノベ板	1コ
作業装置	P.215	銀の玉	5コ
サーチライト	P.215	銅のかたまり	10コ

鉄球アームⅣ　ライドポッド・アーム



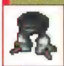
発明ネタ		材料	
エッグチェアー	P.210	金のノベ板	3コ
工作機	P.214	銀の玉	5コ
岩	P.210	粉砕のクリスタル	4コ

バギー　ライドポッド・フット



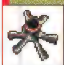
発明ネタ		材料	
システム5WP2	P.216	鉄クズ	30コ
ベルト	P.226	火のエレメント	7コ
車	P.214	ぶあつい皮	8コ

バケツレッグ　ライドポッド・フット



発明ネタ		材料	
川	P.212	水のエレメント	5コ
カン	P.213	鉄クズ	30コ
ごみ箱	P.215	−	−

プロペラレッグ　ライドポッド・フット



発明ネタ		材料	
風車の羽根	P.225	銀の玉	10コ
扇風機	P.218	風のエレメント	7コ
リヤカー	P.228	−	−

マルチフット　ライドポッド・フット



発明ネタ		材料	
支柱	P.216	銀の玉	15コ
鹿のツノ	P.216	鉄クズ	30コ
作業用ロボット	P.215	−	−

冷蔵庫ボディ　ライドポッド・ボディ



発明ネタ		材料	
冷蔵庫	P.229	鉄クズ	50コ
カンパ式発電機	P.213	銅のかたまり	10コ
信号機	P.217	冷気のクリスタル	1コ

ワイン樽キャノンⅢ　ライドポッド・アーム



発明ネタ		材料	
滝	P.219	ゴロゴロ丸太	17コ
タル	P.219	火薬	25コ
水槽	P.217	狩人のクリスタル	4コ

ドリルアーム　ライドポッド・アーム



発明ネタ		材料	
扇風機	P.218	鉄クズ	20コ
風車	P.225	粉砕のクリスタル	3コ
自動本読み機	P.216	守りのクリスタル	1コ

ハンマーアーム　ライドポッド・アーム



発明ネタ		材料	
タル	P.219	鉄クズ	50コ
支柱	P.216	銅のかたまり	10コ
作業用ロボット	P.215	−	−

フラミンゴ　ユリス・クラブ



発明ネタ		材料	
ヤシの木	P.228	ゴロゴロ丸太	5コ
ハンマーのこ	P.224	ペンキ(ピンク)	3コ
ルナストーンの灯り	P.229	銀の玉	1コ

マシンガンアームⅡ　ライドポッド・アーム



発明ネタ		材料	
風車	P.225	銀の玉	8コ
望遠鏡	P.226	火薬	30コ
扇風機	P.218	鉄クズ	15コ

ミサイルポッドアームⅡ　ライドポッド・アーム



発明ネタ		材料	
ルナ研のエンブレム	P.232	銅のかたまり	20コ
木箱	P.213	火薬	30コ
噴水	P.225	鉄クズ	10コ

ワイルドキャット　ユリス・銃



発明ネタ		材料	
ライフル	P.228	火薬	10コ
突進！トッシーン	P.230	銅のかたまり	15コ
作業装置	P.215	銀の玉	8コ

ライドポッド 章別オススメ装備

一見すると弱そうにみえるライドポッドだが、その攻撃力はユリス、モニカ以上のものを持っている。ただしライドポッド用のパーツはほとんど売っていないため、強化するには発明を効果的に行っていくことが重要になる。ここでは、各章で発明（購入）しておきたいパーツと組み合わせを紹介していくので、ライドポッドを使いこなすための参考にしてほしい。



⬅燃料のことを考えると、ライドポッドはボス戦でこそ能力を発揮させたい。

第一章		第二章		第三章		第四章	
コア	コア	コア	コア改	コア	コアⅡ	コア	コアⅢ
ボディ	ドラム缶ボディ	ボディ	ピエロボディ	ボディ	サムライボディ	ボディ	超合金ボディ
アーム	鉄球アーム	アーム	ワイン樽キャノン	アーム	サムライアーム	アーム	ワイン樽キャノンⅢ
レッグ	アイアンレッグ	レッグ	ピエロフット	レッグ	ピエロフット	レッグ	プロペラレッグ
タンク	バックパック	タンク	バックパック・たる式	タンク	ポリタンク	タンク	掃除機タンク
第五章		**第六章**		**第七章**		**第八章**	
コア	スーパーコア	コア	マスターグレードコア	コア	マスターグレードコア	コア	マスターグレードコア
ボディ	太陽と月の鎧	ボディ	太陽と月の鎧	ボディ	太陽と月の鎧	ボディ	太陽と月の鎧
アーム	ペズキャノン	アーム	ペズキャノンⅡ	アーム	レーザーアームⅣ	アーム	ペズキャノンⅣ
レッグ	プロペラレッグ	レッグ	プロペラレッグ	レッグ	ジェットホバー	レッグ	ジェットホバー
タンク	バックタンク・つぼ式	タンク	バックタンク・つぼ式	タンク	3連つぼ式タンク	タンク	3連つぼ式タンク

第五章

レンチ、剣、銃、ライドポッド用パーツなど、いろいろなアイテムを発明することができる。なかでも敵に投げつけて攻撃できる「ファイナルボム」は、「ばくだん」の最終進化型。どんな敵も数発で倒すことができるので、フロアに封印がかかっているときや防御力の高い敵に重宝する。また「ピエロハンド」と「ワイン樽キャノン」の最終型もこの章で発明することができるので、使用している場合は強化しておこう。

オススメ発明品

1 バックタンク・つぼ式　ライドポッド・タンク
「つぼ」をネタにして発明できる最新タンク。紹介文では「われやすい」となっているが、特にわれるようなことはない。燃料が240とかなり高いので、長時間の運用が可能だ。

2 アルバトロス　ユリス・武器
武器として使用できるスフィーダロッドの最終型。攻撃力もさることながら、もっとも長い飛距離を出せるのが特徴。今後はコースも長くなってくるので、これを使用するのもいい。

アルバトロス　ユリス・クラブ


発明ネタ		材料	
ファイアースコール	P.233	ゴロゴロ丸太	7コ
間欠泉	P.213	金のノベ板	1コ
木	P.213	聖のエレメント	2コ

エスケープの粉　その他


発明ネタ		材料	
古代壁画	P.233	風のエレメント	10コ
エレベータ	P.211	聖水	2コ
転送装置	P.221	―	―

サムライアームII　ライドポッド・アーム


発明ネタ		材料	
武器	P.225	鉄クズ	15コ
作業クレーン	P.214	ゴロゴロ丸太	15コ
あばれ龍	P.209	銀の玉	5コ

スティールガン　ユリス・銃

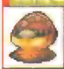

発明ネタ		材料	
作業クレーン	P.215	光のエレメント	10コ
噴水	P.225	盗むコイン	1コ
本	P.227	銀の玉	10コ

ソウルブレイカー　ユリス・銃


発明ネタ		材料	
エネルギーパイプ	P.210	粉砕のクリスタル	5コ
転送装置	P.221	銀の玉	5コ
間欠泉	P.213	ガラスのもと	7コ

デジ・ハンマー　ユリス・レンチ


発明ネタ		材料	
パソコン	P.223	鉄クズ	20コ
工作機	P.214	銀の玉	3コ
電飾オブジェ	P.221	―	―

太陽と月の鎧　ライドポッド・ボディ


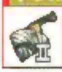
発明ネタ		材料	
太陽	P.219	光のエレメント	50コ
月	P.220	聖のエレメント	50コ
電気ごま	P.221	べっとり粘土	50コ

毒針付きレンチ　ユリス・レンチ


発明ネタ		材料	
鹿のツノ	P.216	鉄クズ	15コ
きのこ	P.213	毒薬	5コ
硫黄色のジュース	P.210	粉砕のクリスタル	3コ

ドラム缶ボディ　ライドポッド・ボディ


発明ネタ		材料	
ドラム缶	P.222	鉄クズ	40コ
イス	P.210	ゴロゴロ丸太	5コ
ランプ	P.228	ガラスのもと	4コ

ドリルアームII　ライドポッド・アーム


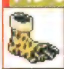
発明ネタ		材料	
ツノ	P.220	鉄クズ	2コ
作業アーム	P.215	粉砕のクリスタル	4コ
電気ごま	P.221	力のクリスタル	2コ

勇者の剣　モニカ・剣


発明ネタ		材料	
アイアンメイディン	P.209	聖のエレメント	20コ
像	P.218	銀の玉	10コ
パズノス	P.233	光のエレメント	20コ

バックタンク・つぼ式　ライドポッド・タンク

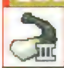

発明ネタ		材料	
つぼ	P.220	べっとり粘土	20コ
エネルギーパイプ	P.210	ガッシリ石	20コ
発電機	P.223	土のエレメント	10コ

パンサーブーツ　モニカ・靴


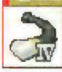
発明ネタ		材料	
ホネ	P.226	ぶあつい皮	4コ
究極のギルトーニ	P.231	正体不明の骨	1コ
月	P.220	狩人のクリスタル	1コ

ハンマーアームII　ライドポッド・アーム

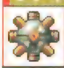

発明ネタ		材料	
作業アーム	P.215	鉄クズ	50コ
金槌	P.212	ごつごつ岩	20コ
支柱	P.216	銀の玉	1コ

ピエロハンドIII　ライドポッド・アーム


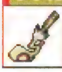
発明ネタ		材料	
ピエロロボの攻撃	P.231	銀の玉	5コ
作業アーム	P.215	ペンキ(むらさき)	20コ
旗	P.223	ペンキ(みどり)	20コ

ピエロハンドIV　ライドポッド・アーム


発明ネタ		材料	
ピエロロボの攻撃	P.231	銀の玉	10コ
パワーアーム	P.223	ペンキ(あか)	6コ
絵の具	P.211	金のノベ板	2コ

ファイナルボム　その他


発明ネタ		材料	
ろうそく	P.229	炎のクリスタル	7コ
燃えカス	P.228	ばくだん	10コ
オーブン	P.211	力のクリスタル	3コ

ファルコン　ユリス・クラブ


発明ネタ		材料	
枯れたジュラク	P.212	ゴロゴロ丸太	5コ
金槌	P.212	狩人のクリスタル	3コ
グレートクレーン	P.214	銀の玉	1コ

ベズキャノン　ライドポッド・アーム


発明ネタ		材料	
ラッパ	P.228	べっとり粘土	10コ
太陽	P.219	太陽の石	1コ
発電機	P.223	火のエレメント	10コ

ヘビーハンマー　ユリス・レンチ


発明ネタ		材料	
パワーアーム	P.223	鉄クズ	30コ
ドラム缶	P.222	ガッシリ石	5コ
パズノス	P.233	力のクリスタル	2コ

マシンガンアームⅢ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
ライフル	P.228	銀の玉	5コ
プロペラ	P.225	雷のエレメント	30コ
風車	P.225	金のノベ板	1コ

ミサイルポッドアームⅢ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
鹿のツノ	P.216	鉄クズ	20コ
金庫	P.214	炎の魔石	3コ
発電機	P.223	銀の玉	5コ

メタルブーツ　モニカ・靴

発明ネタ		発明材料	
作業用ロボット	P.215	ぶあつい皮	2コ
ドラム缶	P.222	鉄クズ	1コ
ベルト	P.226	–	–

ローラーフット　ライドポッド・フット

発明ネタ		発明材料	
車輪	P.216	鉄クズ	30コ
換気扇	P.213	ゴロゴロ丸太	10コ
貨物列車	P.212	–	–

レーザーアーム　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
間欠泉	P.213	銀の玉	5コ
タル	P.219	光のエレメント	10コ
エネルギーパイプ	P.210	ゴロゴロ丸太	10コ

ツイン砲キャノンⅣ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
エアークリーナー	P.210	ゴロゴロ丸太	10コ
タル	P.219	火薬	10コ
ファイアースコール	P.233	–	–

第六章

発明できるアイテムは8種類と数が少なく、ほとんどがライドポッド用のアームパーツとなっている。ただし、どのパーツも強力なので、好みで作るパーツを選ぶといい。特に「マシンガンアームⅣ」と「ミサイルポッドアームⅣ」は最終型だけあって能力も高い。

これらを用意してから第七章にのぞめば、かなり楽に進めることができるはずだ。

オススメ発明品

1 ペズキャノンⅡ　ライドポッド・アーム

「ペズキャノン」の強化型。遠距離から攻撃できるうえ、攻撃力も高いので非常に使いやすい。「プロペラレッグ」と組み合わせれば、敵をあっという間に全滅させることが可能だ。

2 レーザーアームⅡ　ライドポッド・アーム

空中にいる敵にもホーミングするという高い誘導能力を持つレーザー。攻撃力、命中率ともに高いのだが、一度に4発ずつ発射されるので、弾の減りは激しい。

ドリルアームⅢ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
砕けたルナストーン	P.214	金のノベ板	2コ
作業アーム	P.215	粉砕のクリスタル	5コ
イクシオン	P.233	力のクリスタル	4コ

覇者の剣　モニカ・剣

発明ネタ		発明材料	
アイアンメイディン	P.209	聖のエレメント	20コ
像	P.218	銀の玉	10コ
パズノスギガント	P.234	光のエレメント	20コ

ハンマーアームⅢ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
金槌	P.212	鉄クズ	50コ
土のラピス祭壇	P.234	銅のかたまり	30コ
煙突	P.211	守りのクリスタル	5コ

ペズキャノンⅡ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
太陽	P.219	べっとり粘土	12コ
火のラピス祭壇	P.234	聖のエレメント	50コ
街灯	P.211	火のエレメント	20コ

ヘビーハンマー　ユリス・レンチ

発明ネタ		発明材料	
パワーアーム	P.223	鉄クズ	30コ
ドラム缶	P.222	ガッシリ石	5コ
パズノスギガント	P.234	力のクリスタル	2コ

マシンガンアームⅣ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
風のラピス祭壇	P.234	銀の玉	10コ
ドラム缶	P.222	雷のエレメント	40コ
プロペラ	P.225	ルビー	1コ

ミサイルポッドアームⅣ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
火のラピス祭壇	P.234	金のノベ板	3コ
金庫	P.214	炎の魔石	8コ
ガンドール火山	P.213	銀の玉	3コ

レーザーアームⅡ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
イクシオン	P.233	銀の玉	5コ
三日月ライト	P.227	光のエレメント	20コ
エネルギーパイプ	P.210	ゴロゴロ丸太	12コ

ユリスの銃を作ろう

発明で作れる武器は少ないが、ユリスの銃だけはかなり充実している。特にノーマル系の銃は豊富にそろっており、ショップに売っていないものも多い。もし育てていない系統の銃があるようなら作ってみるといいだろう。また材料費の高さはネックだが、合成用のアイテムとして使うのも手だ。

ショップでは購入できない銃リスト

ノーマル系	スターブレイカー、ソウルブレイカー、ワイルドキャット、セクシーパンサー
グレネード系	ダークバイパー、ツインクラッシャー
ビーム系	スティールガン

第七章

かなり強力な武器を発明することができるのが特徴。特にライドポッド用の攻撃パーツが充実している。ただし、このうち「レーザーアームⅣ」だけは「夢のらせん」で撮影できる「月の伝説」のネタを必要としているので、ダークエレメント戦、もしくは第八章で発明することになる。それ以外はグリフォン大帝戦の前に発明可能だ。材料として必要な「ダイヤモンド」の数を気にしつつ、パーツを作っていこう。

3連つぼ式タンク　ライドポッド・タンク

発明ネタ		発明材料	
つぼ	P.220	べっとり粘土	40コ
ルナストーンの灯り	P.229	土のエレメント	20コ
フラワーシャンデリア	P.225	ガッシリ石	40コ

グレードアップの粉　その他

発明ネタ		発明材料	
太陽のイス	P.219	ダイヤモンド	1コ
太陽のテーブル	P.219	経験のコイン	1コ
太陽	P.219	ファイナルボム	1コ

サムライアームⅢ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
武器	P.225	鉄クズ	20コ
月の柱	P.220	ゴロゴロ丸太	20コ
鹿のツノ	P.216	命のエレメント	30コ

ジェットホバー　ライドポッド・フット

発明ネタ		発明材料	
憩いの噴水	P.210	べっとり粘土	30コ
ファイアーハウス	P.224	火のエレメント	6コ
ろうそく	P.229	銅のかたまり	15コ

セクシーパンサー　ユリス・銃

発明ネタ		発明材料	
光浴の花	P.214	火薬	15コ
ライフル	P.228	ルビー	1コ
エイナ肖像画	P.210	銀の玉	14コ

ツインクラッシャー　ユリス・銃

発明ネタ		発明材料	
ジュラクの鼻	P.217	火薬	15コ
ライフル	P.228	金のノベ板	2コ
フラワーシャンデリア	P.225	鉄クズ	20コ

宝箱のカギ　その他

発明ネタ		発明材料	
太陽の間の門番	P.234	金のノベ板	1コ
黄金のドア	P.211	銀の玉	5コ
迷宮のドア	P.227	銅のかたまり	10コ

ドリルアームⅣ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
鹿のツノ	P.216	銀の玉	15コ
作業アーム	P.215	鉄壁のコイン	1コ
太陽の花	P.234	ダイヤモンド	1コ

ハンマーアームⅣ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
ハンマーのこ	P.224	鉄クズ	20コ
パワーアーム	P.223	守りのクリスタル	7コ
月の柱	P.220	ダイヤモンド	1コ

復活の粉　回復

発明ネタ		発明材料	
木の実	P.213	命のエレメント	50コ
温泉幽霊	P.235	聖なる魔石	5コ
蓮の花	P.223	ピンピンドリンク	2コ

プリンセスブーツ　モニカ・靴

発明ネタ		発明材料	
フラワーシャンデリア	P.225	意外と丈夫な布	4コ
滝のカーテン	P.219	聖水	2コ
月花宮殿	P.234	ガラスのもと	2コ

ペズキャノンⅢ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
太陽	P.219	べっとり粘土	14コ
月の柱	P.220	聖のエレメント	99コ
かまど	P.212	聖なる魔石	3コ

ライドポッド燃料　その他

発明ネタ		発明材料	
星くずの池	P.226	毒薬	20コ
砕けたルナストーン	P.214	爆弾・改	5コ
ドロ	P.222	ピンピンドリンク	5コ

レーザーアームⅢ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
憩いの噴水	P.210	銀の玉	9コ
サーチライト	P.215	光のエレメント	15コ
エネルギーパイプ	P.210	銅のかたまり	20コ

レーザーアームⅣ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
月の伝説	P.233	金のノベ板	4コ
青光のトウロウ	P.209	聖なる魔石	4コ
エネルギーパイプ	P.210	ダイヤモンド	1コ

第八章

最後の章では2種類のアイテムしか新規に発明することはできない。ただし、この2種類のパーツはライドポッドの最強武装になっている。特に「ペズキャノンⅣ」は最終ボスの「魔人」に対してもかなり有効。「太陽の石」を材料として使うので、あらかじめ残しておかないと、このパーツを作れないので注意。

サムライアームⅣ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
復活！ポルカス	P.232	鉄クズ	25コ
落武者	P.235	ゴロゴロ丸太	25コ
月の伝説	P.233	ダイヤモンド	2コ

ペズキャノンⅣ　ライドポッド・アーム

発明ネタ		発明材料	
太陽	P.219	べっとり粘土	15コ
復活！ポルカス	P.232	太陽の石	1コ
つぼのたいまつ	P.220	聖なる魔石	5コ

種類別発明リスト

ここからはアイテムの種類別に発明品のリストを掲載していく。新しい武器がほしい場合は、ここで発明できるかをチェックしてから、購入もしくはビルドアップさせるといいだろう。なかでもライドポッド用のパーツは、次のパーツが何章で開発できるがすぐにわかるようになっているので便利だ。

レンチ

キュービックハンマー	第四章	P.242
スティンガー	第四章	P.242
デジ・ハンマー	第五章	P.244
毒針付きレンチ	第五章	P.244
粉砕レンチ	第五章	P.244
ヘビーハンマー	第三章	P.242

クラブ

アルバトロス	第五章	P.244
スワン	第四章	P.242
ターキー	第四章	P.242
ファルコン	第五章	P.244
フラミンゴ	第四章	P.243

剣

サンドブレード	第三章	P.241
白ひげの剣	第三章	P.241
覇者の剣	第五章	P.244
ボーンレイピア	第二章	P.240

銃

Qショット	第四章	P.242
グレネードガン	第二章	P.240
スターブレイカー	第三章	P.241
スティールガン	第五章	P.244
セクシーパンサー	第七章	P.246
ソウルブレイカー	第五章	P.244
ダークバイパー	第四章	P.242
ツインクラッシャー	第七章	P.246
ベルトリガー	第二章	P.240
マジックガン	第三章	P.242
ラッパガン	第二章	P.240
ワイルドキャット	第四章	P.243

腕輪

盗賊のリング	第一章	P.239

靴

ウィングシューズ	第四章	P.242
革のくつ	第二章	P.240
ドラゴンソール	第三章	P.241
ピエロのくつ	第二章	P.240
ワークシューズ	第二章	P.240
ウィングブーツ	第四章	P.242
ナイトブーツ	第一章	P.239
パンサーブーツ	第五章	P.244
プリンセスブーツ	第七章	P.246
マジカルブーツ	第三章	P.242
メタルブーツ	第五章	P.245

回復アイテム

おいしい水	第一章	P.239
ごくじょうチキン	第三章	P.241
聖水	第三章	P.241
石けん	第四章	P.242
だぶるプリン	第二章	P.240
毒消しドリンク	第三章	P.241
とろりんチーズ	第三章	P.241
ビンビンドリンク	第三章	P.241
復活の粉	第七章	P.246
ふんわりパン	第二章	P.240

お札

石化しないお札	第二章	P.240
時を止めないお札	第三章	P.241
毒を無効にするお札	第三章	P.241
ネバネバしないお札	第三章	P.241
呪われないお札	第三章	P.241

ライドポッド・アーム

サムライアーム	第三章	P.241
サムライアームⅡ	第五章	P.244
サムライアームⅢ	第七章	P.246
サムライアームⅣ	第八章	P.246
鉄球アーム	第一章	P.239
鉄球アームⅡ	第二章	P.240
鉄球アームⅢ	第三章	P.241
鉄球アームⅣ	第四章	P.243
ドリルアーム	第四章	P.243
ドリルアームⅡ	第五章	P.244
ドリルアームⅢ	第六章	P.245
ドリルアームⅣ	第七章	P.246
ハンマーアーム	第四章	P.243
ハンマーアームⅡ	第五章	P.244
ハンマーアームⅢ	第六章	P.245
ハンマーアームⅣ	第七章	P.246
ピエロハンド	第一章	P.239
ピエロハンドⅡ	第三章	P.241
ピエロハンドⅢ	第五章	P.244
ピエロハンドⅣ	第五章	P.244
ペズキャノン	第五章	P.244
ペズキャノンⅡ	第六章	P.245
ペズキャノンⅢ	第七章	P.246
ペズキャノンⅣ	第八章	P.246
マシンガンアーム	第三章	P.242
マシンガンアームⅡ	第四章	P.243
マシンガンアームⅢ	第五章	P.245
マシンガンアームⅣ	第六章	P.245
ミサイルポッドアーム	第三章	P.242
ミサイルポッドアームⅡ	第四章	P.243
ミサイルポッドアームⅢ	第五章	P.245
ミサイルポッドアームⅣ	第六章	P.245
レーザーアーム	第五章	P.245

ライドポッド・アーム

レーザーアームⅡ	第六章	P.245
レーザーアームⅢ	第七章	P.246
レーザーアームⅣ	第七章	P.246
ワイン樽キャノン	第二章	P.240
ワイン樽キャノンⅡ	第三章	P.242
ワイン樽キャノンⅢ	第四章	P.243
ワイン樽キャノンⅣ	第五章	P.245

ライドポッド・フットパーツ

アイアンレッグ	第一章	P.239
ジェットホバー	第七章	P.246
タンクレッグ	第一章	P.239
バギー	第四章	P.243
バケツレッグ	第四章	P.243
ピエロフット	第二章	P.240
プロペラレッグ	第四章	P.243
マルチフット	第四章	P.243
ローラーフット	第五章	P.245

ライドポッド・タンク

3連つぼ式タンク	第七章	P.246
掃除機タンク	第四章	P.242
バックタンク・つぼ式	第五章	P.244
バックパック	第一章	P.239
バックパック・たる式	第二章	P.240
ポリタンク	第三章	P.242

ライドポッド・ボディ

木箱ボディ	第三章	P.241
牛乳缶ボディ	第三章	P.241
サムライボディ	第三章	P.241
太陽と月の鎧	第五章	P.244
超合金ボディ	第四章	P.242
ドラム缶ボディ	第五章	P.244
ピエロボディ	第二章	P.240
冷蔵庫ボディ	第四章	P.243

その他

アクアリウム	第一章	P.239
エスケープの粉	第五章	P.244
ギフトカプセル	第二章	P.240
グレードアップの粉	第七章	P.246
宝箱のカギ	第七章	P.246
電光石花	第二章	P.240
ばくだん	第二章	P.240
爆弾・改	第二章	P.240
ファイナルボム	第五章	P.244
ライドポッド燃料	第七章	P.246
ルアーロッド	第二章	P.240

第6幕
サポートキャラクター
SUPPORT CHARACTER

サポートキャラクターの役目は実に重要だ。
便利な能力を身につけていたり、ときにはお店の代わりにもなる。
しかし、そんな便利な存在だからこそ、仲間にするのはひと苦労。
ここでは仲間にする方法はもちろん
仲間にしたあとの効果的な利用法に至るまでを完全紹介しよう。



開発スタッフからのメッセージ

「　サポートキャラクターは、本来ジオラマに配置するために仲間になるという企画でした。ところがデザインされたものを見たら個性的なキャラが多くて、それだけに使うのはもったいないということになったのです。ならば、戦闘にも連れていけるようにしてしまおうと。さらには簡単に仲間にさせるのもどうかということで、それぞれにクエストが準備されたわけです。
　サポートキャラクターの作業では、企画ってこういう風に膨らんでいくんだなぁ、ということを実感しましたね（笑）。」

Message from Staff



仲間を集めよう

ユリスたちの冒険の手助けをしてくれる多くのサポートキャラクターたち。物語の進行に直接関係しないキャラクターもいるが、できるだけ多く仲間にしよう。

仲間にするには？

サポートキャラクターたちを仲間にするには、それぞれに設定された条件をクリアしなければならない。その条件とはアイテムを持って行くものや写真を撮ってくるもの、特殊な条件をクリアしなければならないものまでさまざま。また、条件を聞くためにもユリス、モニカのどちらで話しかけるか、そして会う時間が関係するキャラクターもいる。一度話しかけてダメだったからといってあきらめてはいけない。



←仲間になる状態のキャラクターと話すと、仲間にするためのヒントが表示される。

特殊な条件が必要なキャラクター

仲間になってもらうための条件が特殊なキャラクターは、「ブルーノ神父」「ニード町長」「パッカー保安官」「ポリーおばさん」「コリン」の5人。彼らを仲間にするためには、知恵だめし、暗証番号の予想、マラソン、配達、かくれんぼなど、一風変わった条件をクリアしなければならない。これらの条件をクリアし、彼らを仲間にするための方法を紹介するので、どうしても謎が解けない……という人は活用してもらいたい。

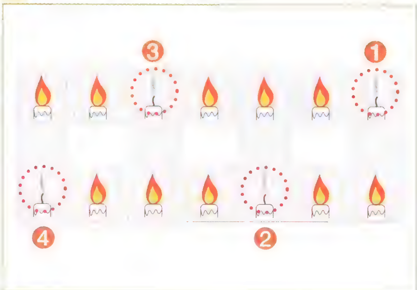


ブルーノ神父

神父が出してくる条件は教会にある14本のロウソクをすべて消すというもの。ロウソクは選択すると点いたり消えたりし、選んだロウソクだけではなく、縦横に隣接したロウソクにも影響を与える。つまり、選択したロウソクの隣にあったロウソクも点いていたなら消え、消えていたなら点くわけだ。この周りへの影響も考えて消していかなければならないのだ。

ロウソクを消す最短の手順は右の図に示すとおり。ただし、これはロウソクが全部点いていた場合にかぎられる。もし、失敗しても一度教会の外に出れば元の14本が点いた状態にもどっている。

ロウソクを全部消す方法



ニード町長

金庫の暗証番号を忘れてしまったニード町長。彼の記憶を頼りに暗証番号を推理するのが、彼を仲間にするための条件だ。話を聞くと、暗証番号には彼の娘であるクレアの誕生日をつけたらしい。さらに話を聞くと、断片的ではあるがさまざまな情報を聞き出せる。これらのヒントを元に、暗証番号を導き出そう。なお問題の答えはこのページの下に記している。どうしてもわからないときは見てみよう。



←答えがわかったら暗証番号を入力だ。数字なので「英数」を選択してから打ち込もう。

ポイントの整理（ヒント）

- 暗証番号は4桁の数字で、それはクレアの誕生日である。
- クレアの星座は4本足の動物だった。
  - おひつじ：3月21日〜4月19日
  - おうし：4月20日〜5月20日
  - しし：7月23日〜8月22日
  - いて：11月22日〜12月21日
  - やぎ：12月22日〜1月19日
- クレアの誕生日は寒い季節だった。
- 日にちは3と7で割り切れる。→ 21日である。

パッカー保安官

警察署前から池まで走り、ボートにさわってもどってくる。これを2分1秒以内にこなすことがパッカー保安官を仲間にするための条件だ。

いいタイムを出すためには、いかに最短距離を走るかが重要になる。タイムはややきびしめに設定されているが、下に記しているチェックポイントに気をつければ必ずクリアできるはず。何度でもやり直すことができるので、あきらめずに挑戦しよう。



←パッカー保安官に話しかける前に、視点を進行方向に向けておけば、スタートが有利。



① 柱をショートカット



柱の内側が橋までの近道。メンテナンスショップ前の女の子に気をつけて走ろう。

② 視界の悪さに注意



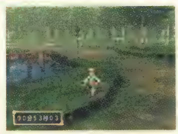
登り下りともに進行方向が見えなくなる。坂に入る前に進路を確認しておきたい。

③ 木の外側は走れない



木の外側は一見通れそうだが、実際は進入不可地域。ひっかかると大幅にタイムロスだ。

④ 植え込みでショートカット



池側にある緑の植え込みには入ることができるが、桟橋直前の街頭の内側は走れない。

⑤ フラビンに注意



ボート近くにいるので間違って話しかけてしまうこともある。先に仲間にしておこう。

※金庫の暗証番号は「1221」

ポリーおばさん

彼女は、依頼されたお使いをクリアすれば仲間になってくれる。その内容は旅の支度をする間に、道具屋のモートンに「カリカリパン」を配達することだ。

2軒隣にある道具屋に行くと、そのパンをモートンの家まで持って行ってほしいと頼まれる。モートンの家まで行くと、「パーティ中止」と書いた紙が貼られている。モートンにその報告に行くと、「パンはいらない」といわれポリーズベーカリーにもどることに。

ポリーに報告をすると、仲間になってくれるうえにいらなくなったカリカリパンを20個もらえるのだ。



←まずはアイテムショップへ。ポリーズベーカリーを出て右に2軒行ったところ。

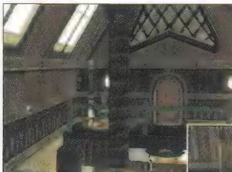


→モートンの家は桟橋を渡って右に行ったところにある。目印は庭にあるカボチャ。

コリン

モートンの家の2階にいる女の子・コリンから出される課題は「かくれんぼ」。パームブリンクスのどこかに隠れた彼女を見つけ出せば仲間になってくれるのだ。パームブリンクスは広いが、彼女が隠れている範囲はせまく、歩いてすぐに行けるところばかりだ。

コリンが最初に隠れた場所はクレアの家の2階。部屋の中ではなく廊下の突き当たりにいる。話しかけるともう一度隠れてしまうので、次はユリスの家に向かおう。建物の2階、ユリスの部屋にコリンはいる。そこで彼女に話しかけるとコリンが仲間になる。



←1回目の隠れ場所はクレアの家。階段からは死角になっているので注意。



→2回目の隠れ場所はなんとユリスの部屋。意表をついた大胆な隠れっぷりだ。

条件アイテムを手に入れよう

サポートキャラクターに渡すアイテムは、モンスターが落としたり店で買ったりと入手法がさまざま。せっかく仲間にできる状態になったのに、そのアイテムの入手方法がわからなかったり使い切ってしまってたりということもあるだろう。そんなときのために、サポートキャラクターに渡すアイテムを購入できる店を一覧表にした。もし、アイテムが手元にないようなことがあったら参照してもらいたい。

特にジラードやミレーネといった、ビルドアップした武器を見せればいいキャラクターなどは、購入して見せたほうが楽にクリアできることもある。



←「とんがりマロン」は敵が落とすが、手っとり早く仲間にしたいなら購入してしまうのもアリ。



→わざわざ武器をビルドアップしなくても、条件に見合った武器を持っていればいいのだ。

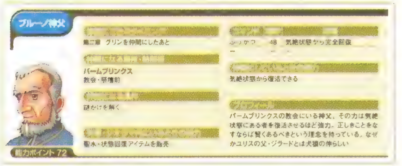
条件アイテムの購入場所

キャラクター	必要なアイテム	入手&購入場所	キャラクター	必要なアイテム	入手&購入場所
グリン	聖水	ブルーノ神父の回復所	ミレーネ	サンドブレード	ステラ武器店(第三章以降)
ドニー	鉄壁のコイン	ウッディテイラー、ジュリアリング店	ジラード	ベルトリガー	ジュラクアームズ(第三章以降)
	暗黒のコイン	ウッディテイラー、ジュラクアームズ	パトリ	金の絵の具	ウッディテイラー
ポーク	とんがりマロン	キノコバーガーズ	パウ	ニンジン	キノコバーガーズ、フラビンのエサ屋

サポートキャラクター紹介

冒険の途中で仲間になるサポートキャラクターは全部で26人。ここからは彼らを仲間にできるタイミングが早い順に紹介している。これを参照すれば、仲間になる場所やその条件、能力にコマンドなど、キャラクターの情報は残らず確認できる。プレイの進行状況と見比べて、まだ仲間にしていないキャラクターがいたら、ぜひとも迎えに行ってあげよう。ゲームの新しい楽しみ方が見つかるかもしれない。

キャラクター紹介の見方



名前……サポートキャラクターの名前。

能力ポイント……コマンドを使用するときに消費するポイント。

仲間にできるタイミング……物語のどのタイミングで仲間にすることができるかを示している。

仲間になる場所・時間帯……仲間になるための条件を聞くことができる場所を示している。時間によっていないことがある場合は、出現している時間帯も紹介。

仲間になる条件……キャラクターが仲間になってくれるためにこなす必要がある条件を示している。

列車・ジオラマ内にいるときの能力……列車、またはジオラマにキャラクターを配置しているときの能力。話しかけることで活用できる。

コマンド……サポートキャラクターに設定しているときに使用できる能力。能力ポイントを消費してさまざまな効果を発揮する。

仲間にしているときの能力……サポートキャラクターに設定しているときに、自動的に発揮される能力。

プロフィール……キャラクターの性格や背景、能力の特徴などを紹介。

スターブル



能力ポイント 64

仲間にできるタイミング
第二章　スタート後すぐ

仲間になる場所・時間帯
—

仲間になる条件
なし

列車・ジオラマ内にいるときの能力
武器・パーツ修理。コアのパワーアップ

コマンド	消費P	効果
武器修理	12	選択した武器のWHpを完全回復
アーム修理	18	選択したアームのWHpを完全回復
燃料補給	64	ライドポッドの燃料を満タンにする

仲間にしているときの能力
工具武器のレベルアップ時にボーナス。合成ポイントに+1、ランダムで1つの属性値に+1

プロフィール
ユリスが働く「メンテナンスショップ」のオーナーであり師匠的な存在。ライドポッド「スティーブ」の開発者だけあって、関連能力が充実している

ポルネオ



能力ポイント —

仲間にできるタイミング
第二章　スタート後すぐ

仲間になる場所・時間帯
—

仲間になる条件
なし

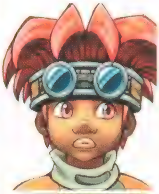
列車・ジオラマ内にいるときの能力
ジオラマ材料（鉱石系）を販売

コマンド	消費P	効果
—	—	—
—	—	—

仲間にしているときの能力
ジオラマ材料を持っているモンスターを倒すと、ジオラマ材料が100%手に入る

プロフィール
バース壱号に乗る土木作業の親方。第二章で自動的に仲間になる。力自慢でジオラマ材料、特に鉱石関連に強い。彼のジオラマ材料を集める能力を駆使すれば、たりないアイテムも一気に獲得できるだろう

トム



能力ポイント 64

仲間にできるタイミング
第二章　スタート後すぐ

仲間になる場所・時間帯
—

仲間になる条件
なし

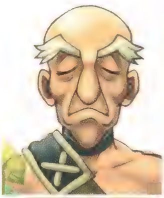
列車・ジオラマ内にいるときの能力
火薬を販売

コマンド	消費P	効果
ばくだんを作る	32	「爆弾・改」を3つ生成
—	—	—

仲間にしているときの能力
—

プロフィール
バース壱号に乗るボルネオの助手。火薬の扱いに長けており、爆弾を作り出すことができる。序盤のうちは彼の作る「爆弾・改」の威力は魅力。列車にもどるたびに作れば、大きな戦力になるだろう

グリン



能力ポイント —

仲間にできるタイミング
第二章「伝説の蛇キラースネーク」で入手したジオストーンをダウンロード後

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
ユリスの家・庭

仲間になる条件
ユリスで話しかけたあとに「聖水」を渡す

列車・ジオラマ内にいるときの能力
森のしずく・丸太・岩などの材料を販売

コマンド	消費P	効果
—	—	—
—	—	—

仲間にしているときの能力
植物系モンスターに1.2倍のダメージ

プロフィール
ユリスの家で働く庭師。植物の知識に長けていることから、シャーロット復興のために白羽の矢が立つ。彼を仲間にすることで、仲間にできるようになるサポートキャラクターの数が一気に増える

ドニー



能力ポイント —

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
地下水道
入口

仲間になる条件
ユリスで話しかけたあとに「鉄壁のコイン」「暗黒のコイン」を渡す

列車・ジオラマ内にいるときの能力
リペア系アイテムを販売

コマンド	消費P	効果
—	—	—
—	—	—

仲間にしているときの能力
通常カギ・宝箱のカギを開ける

プロフィール
ユリスの親友。第一章の初めからさまざまなアドバイスを送ってくれる。ダンジョン内の宝箱、扉などのカギを開けることができるため、アイテム集めや、せん滅リミットをねらっているときに役に立つ

ポーク



能力ポイント 64

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
ユリスの家・キッチン

仲間になる条件
ユリスで話しかけたあとに「とんがりマロン」を渡す

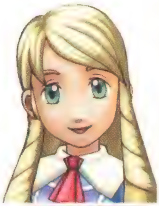
列車・ジオラマ内にいるときの能力
回復アイテムを販売

コマンド	消費P	効果
料理する	24	「ごくじょうチキン」を1つ生成
—	—	—

仲間にしているときの能力
—

プロフィール
絶品の料理を作るユリスの家のコック。体力を全快できるアイテム「ごくじょうチキン」を生成することができる。あっても損はしないアイテムなので、たまにサポートキャラクターに設定して手に入れるといい

クレア



能力ポイント ー

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
駅前(昼)、クレアの家(夜)

仲間になる条件
ユリスで話しかける。「ラフレシアのくき」(P.233)か「ヒマーラ」(P.293)の写真を撮っている

列車・ジオラマ内にいるときの能力
ギフトカプセルを販売

コマンド	消費P	効果
ー	ー	ー
ー	ー	ー

仲間にしているときの能力
すべての敵のげきりんチップが+2修正される

プロフィール
ユリスのお隣りさん。清楚なお嬢様で、乱暴なことや危ないことは大嫌い。花が大好きで、外の世界の花にあこがれを抱いている。人間だけでなく、モンスターにも好かれる不思議な魅力を持っている

スチュアート



能力ポイント 52

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
ユリスの家・入口

仲間になる条件
ユリスで話しかける。2000ギルダ以上持っている

列車・ジオラマ内にいるときの能力
ユリス装備アイテム(靴)を販売

コマンド	消費P	効果
ー	ー	ー
ー	ー	ー

仲間にしているときの能力
オートで回復。5秒に1回ライフの最大値の5%を回復(回復ごとに能力ポイント2消費)

プロフィール
ユリスの家で働く執事。何事にもまじめで、冒険に出るユリスにも精一杯尽くしてくれる。唯一の趣味、「読書」には目がなく、オークションで本を落札する代金をユリスにお願いするほど熱心になっている

ルネ



能力ポイント 48

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
ユリスの家・使用人の部屋

仲間になる条件
ユリスで話しかける。「ぶあつい皮」「銅のかたまり」「意外と丈夫な布」を渡す。

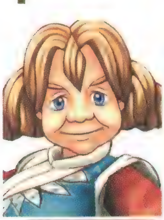
列車・ジオラマ内にいるときの能力
フルーツアイテムを販売

コマンド	消費P	効果
ー	ー	ー
ー	ー	ー

仲間にしているときの能力
装備していないすべての武器のWHpを1時間に2回復。なお、武器がいくつあっても消費能力ポイントは2

プロフィール
ユリスの家で働くメイドさん。冒険に出たユリスのことをつねに気づかう。昔なりたかった洋服屋になる夢をまだ持ち続けている。メイドだけあってお掃除は手慣れており、なんでもピカピカに磨くのが得意

ポリーおばさん



能力ポイント 64

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
ポリーズベーカリー(パン屋)・カウンター

仲間になる条件
ユリスで話しかける。道具屋→モートンの家→道具屋→パン屋の順にイベントをこなす

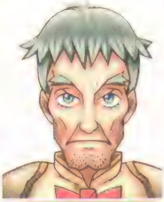
列車・ジオラマ内にいるときの能力
パン・小麦粉・砂糖きび・激辛ペッパーを販売

コマンド	消費P	効果
パンをつくる	12	「ふんわりパン」を1つ生成
ー	ー	ー

仲間にしているときの能力
ー

プロフィール
パームブリンクスでパン屋を営む陽気なおばさん。ユリスが冒険に誘うと、すぐにOKしてしまうほどの楽天家。「ふんわりパン」を生成できるので、たまにサポートキャラクターに設定して焼いてもらおう

パッカー保安官



能力ポイント ー

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
警察署前（昼）

仲間になる条件
ユリスで話しかける。2分1秒以内に公園の池にあるボートを調べて帰ってくる

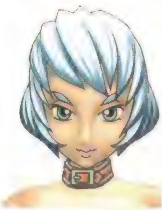
列車・ジオラマ内にいるときの能力
モンスターメモを見せてくれる

コマンド	消費P	効果
ー	ー	ー
ー	ー	ー

仲間にしているときの能力
ー

プロフィール
パームブリンクスの平和を守る保安官。平和を喜びつつも活躍の場をほしがっている。知力よりも体力第一で、やや封建的な考えも持っているが、悪を憎む心は本物。おしとやかな女性が好き

ミレーネ



能力ポイント ー

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
武器屋・カウンター

仲間になる条件
モニカで話しかけたあとに、「チョッパー」か「サンドブレード」を持って話しかける

列車・ジオラマ内にいるときの能力
武器（レンチ・剣）を販売

コマンド	消費P	効果
ー	ー	ー
ー	ー	ー

仲間にしているときの能力
剣のレベルアップ時にボーナス。合成ポイントに+1、ランダムで1つの属性値に+1

プロフィール
パームブリンクスで武器屋をしている女性。武器屋だけに、剣の扱いには人一倍こだわりを持っており、自身もサーカスで武器を使ったアクションを披露している。剣の能力アップに欠かせない人材

ジラード



能力ポイント ー

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
ユリスの家・ジラードの部屋

仲間になる条件
ユリスで話しかけたあとに、「ベルトリガー」を持って話しかける

列車・ジオラマ内にいるときの能力
武器（銃）を販売

コマンド	消費P	効果
ー	ー	ー
ー	ー	ー

仲間にしているときの能力
銃のレベルアップ時にボーナス。合成ポイントに+1、ランダムで1つの属性値に+1

プロフィール
ユリスの父親。厳格な性格で銃の名手。息子であるユリスに、何かをやり遂げられる強い男になってほしいと願っている。プライドが高く、カルチャーの低い家には住まないなどのわがままな一面もある

ニード町長



能力ポイント ー

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
役場・町長室

仲間になる条件
金庫の暗証番号を当てる

列車・ジオラマ内にいるときの能力
メダルとアイテムを交換してくれる

コマンド	消費P	効果
ー	ー	ー
ー	ー	ー

仲間にしているときの能力
敵を倒したときに出るお金が3割増しになる

プロフィール
パームブリンクスの町長。世界の崩壊を知りつつも、なんとか町の平和だけは守ろうとした。スターブルとは古くからの友人。彼を仲間にすると、メダルと珍しいアイテムを交換してくれるようになる

ブルーノ神父



能力ポイント 72

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
教会・祭壇前

仲間になる条件
謎かけを解く

列車・ジオラマ内にいるときの能力
聖水・状態回復アイテムを販売

コマンド	消費P	効果
ふっかつ	48	気絶状態から完全回復
―	―	―

仲間にしているときの能力
気絶状態から復活できる

プロフィール
パームブリンクスの教会にいる神父。その力は気絶状態にある者を復活させるほど強力。正しきことをなすならば賢くあるべきという理念を持っている。なぜかユリスの父・ジラードとは犬猿の仲らしい

ルーシオ



能力ポイント ―

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
公園の奥散歩(昼)、公園の桟橋(夜)

仲間になる条件
「月」の写真(P.220)を撮っている

列車・ジオラマ内にいるときの能力
ジオラマ材料(エレメント系)を販売

コマンド	消費P	効果
―	―	―
―	―	―

仲間にしているときの能力
アンデッド系モンスターに1.2倍のダメージ

プロフィール
過去に何があったかわからないが、人間を信じることができなくなってしまった月の民。いつもパームブリンクスの公園を放浪しており、故郷が恋しいのか、いつも月が出るのを楽しみにしている

フラビン



能力ポイント 64

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
公園のボート前

仲間になる条件
60センチ以上の「ノンキー」を釣ったことがある

列車・ジオラマ内にいるときの能力
釣りのエサを販売

コマンド	消費P	効果
エサをつくる	18	魚のエサを生成する。アクアリウムで選択できるエサのなかからランダムで1種類を3個

仲間にしているときの能力
―

プロフィール
釣りが大好きなファブリース族。能力が高い者しか尊敬しない一族らしく、フラビンは「大きな魚を釣った奴」しか尊敬しない。能力もすべて釣り関連。つり大会やギョレースをめざすなら仲間にしておきたい

コリン



能力ポイント ―

仲間にできるタイミング
第二章　　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
モートンの家・2階

仲間になる条件
コリンを2回見つける。1回目はクレアの家の2階。2回目はユリスの家の2階、ユリスの部屋

列車・ジオラマ内にいるときの能力
モニカの髪飾りを販売

コマンド	消費P	効果
―	―	―
―	―	―

仲間にしているときの能力
コインで必ず天使が出る

プロフィール
ユリスをお兄ちゃんと慕う小さなレディ。自称「ラッキーガール」というのは本当で、彼女を仲間にするとダンジョンのコインで悪魔が出なくなる。彼女の申し出を断ったときのセリフはなにげに楽しい

ローザばあさん



能力ポイント 72

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
ユリスの家・使用人室前（昼）、役場前（夜）

仲間になる条件
話しかけて「いっしょに冒険しよう」と入力する

列車・ジオラマ内にいるときの能力
お札を販売

コマンド	消費P	効果
チーズをつくる	24	「とろりんチーズ」を1つ生成

仲間にしているときの能力
—

プロフィール
耳が遠くなってしまったおばあさん。本人は何もできないといっているが、「とろりんチーズ」を作ってくれるので序盤では重宝する。また、ボス戦では必須となるお札を売ってくれることを必ず覚えておこう

パトリ



能力ポイント 72

仲間にできるタイミング
第二章　グリンを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
パトリの家

仲間になる条件
ユリスで話しかけたあとに「金の絵の具」を渡す

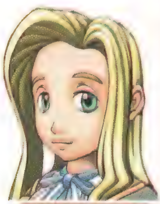
列車・ジオラマ内にいるときの能力
ペンキを販売

コマンド	消費P	効果
ダンジョン脱出	32	魔法の絵の具で扉を壁に描いてダンジョンから脱出

仲間にしているときの能力
—

プロフィール
絵に描かれた女性に恋をしてしまった魔法絵師。描いた物を本物にする力を持つが、生命がない物にかぎられるため「金の絵の具」を探している。彼がダンジョンに描いた扉は、本物のように出ることができる

ジュリア



能力ポイント 48

仲間にできるタイミング
第二章　パトリを仲間にしたあと

仲間になる場所・時間帯
—

仲間になる条件
なし

列車・ジオラマ内にいるときの能力
リングを販売

コマンド	消費P	効果
まどわし	21	一定範囲にいる敵をピヨリ状態に。ただし、一部効果のないモンスターもいる。

仲間にしているときの能力
—

プロフィール
金の絵の具の力によって生命を得た、パトリが描いた女性。彼女の持つ能力「まどわし」は多くの敵が出現する場所に有効なコマンドだ。封印がかかったフロアなど、不利な条件のときにうまく活用しよう

ダック先生



能力ポイント 96

仲間にできるタイミング
第二章　「てんびん谷」でリンのイベントを見たあと

仲間になる場所・時間帯
パームブリンクス
ダック医院

仲間になる条件
家を訪ねる

列車・ジオラマ内にいるときの能力
マイティヒールを販売

コマンド	消費P	効果
しんさつ	32	気絶状態を除く、ステータス異常を全回復

仲間にしているときの能力
—

プロフィール
パームブリンクスの池のほとりで開業医を営む人物。どんな病気でも治すといわれている。苦しむリンを助けるために仲間になり、そのまま行動をともにすることになる。本名はキンガートン

リン



能力ポイント ―

仲間にできるタイミング

第三章　リンに「奇跡のシューマイ」を渡したあと

仲間になる場所・時間帯

てんびん谷
リンの家

仲間になる条件

なし

列車・ジオラマ内にいるときの能力

なし

コマンド	消費P	効果
―	―	―
―	―	―

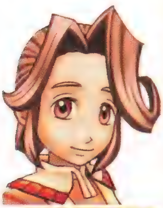
仲間にしているときの能力

リングのレベルアップ時にボーナス合成ポイントに+1、ランダムで1つの属性値に+1

プロフィール

てんびん谷に住む見習い魔法使いの少女。彼女は師であるクレストのことを心から慕っており、自らも賢者になろうと修行をしている。リングを育てるには欠かせない人物だが、一時的にしか仲間にならない

ミーナ



能力ポイント 64

仲間にできるタイミング

第三章　「ボスの谷」のイベント（スフィーダ）をクリアしたあと

仲間になる場所・時間帯

パームブリンクス
役所に入ってすぐ

仲間になる条件

モニカで話しかける。スフィーダを10ステージ以上クリアしている

列車・ジオラマ内にいるときの能力

モニカの服を販売

コマンド	消費P	効果
いやし	64	モニカ、ユリスともに、ライフと状態異常が全回復。気絶状態からも回復

仲間にしているときの能力

―

プロフィール

パームブリンクスに住むおしゃれな女の子。「時空のひずみ」の影響を受けやすく、体調をくずしてしまっている。彼女の持つ「いやし」は、能力ポイントが満タンでも一度しか使えないが強力だ

オリビー



能力ポイント 64

仲間にできるタイミング

第四章　「また出た！伝説の海蛇」クリア後

仲間になる場所・時間帯

パームブリンクス
広場入口（大会が開催されていないとき）

仲間になる条件

どのクラスでもいいのでギョレースで優勝する

列車・ジオラマ内にいるときの能力

ルアーを販売

コマンド	消費P	効果
おうえん	32	ビンビン状態になり、一定時間攻撃力2倍
―	―	―

仲間にしているときの能力

―

プロフィール

ファブリース族の女の子。彼女が自信を持っているのは魚に関すること。ギョレースで結果を出せれば尊敬を得ることができる。なお、コマンドの「おうえん」はビンビンドリンクと同じ効果がある

パウ



能力ポイント ―

仲間にできるタイミング

第五章　スタート後すぐ

仲間になる場所・時間帯

ベニーティオ
パウの家

仲間になる条件

「ニンジン」を渡す

列車・ジオラマ内にいるときの能力

次のストーリーイベントのヒントをくれる

コマンド	消費P	効果
―	―	―
―	―	―

仲間にしているときの能力

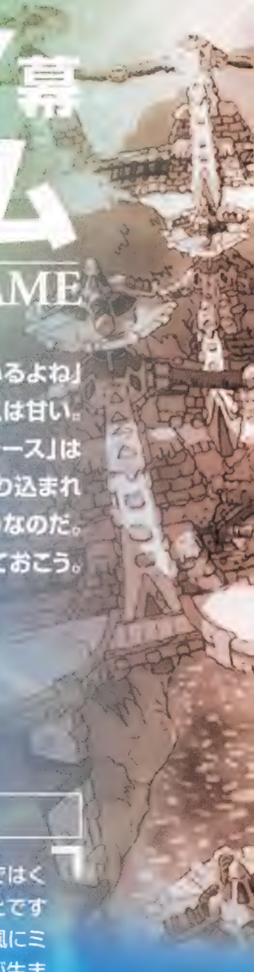
MAPフル表示。ミミック検知。ゲートキーを持つモンスターを検知

プロフィール

ベニーティオの洞窟に住み、傷ついたシーグラをなんとか助けようとしている心優しい月の民。ダンジョン攻略に有効な複数の能力を持ち、迷ったときに話を聞きに行けば、次に行くべき場所のヒントをくれる

第7幕
ミニゲーム
MINI GAME

「ミニゲーム？　最近のゲームにはとりあえず的によく入っているよね」
なんていう人は甘い。
『ダーククロニクル』に登場する「スフィーダ」「釣り」「ギョレース」は
どれも相当なボリュームで作り込まれ
単独で遊んでも十分納得できるものばかりなのだ。
ぜひともここで攻略法をマスターしておこう。



開発スタッフからのメッセージ

「　ミニゲームがひとつひとつ独立してしまっていては、誰も本気で遊んではくれないだろうと思いました。スフィーダだって世界を救うために必要なことですし、魚にエサをやることも物語を進めるうえで必要になります。そういう風にミニゲームが物語に絡んでいることによって、ミニゲームプレイにやりがいが生まれてくるのだと思います。どうですか？　『ダーククロニクル』のミニゲームは、ほかのゲームのそれと比べて、やりがいがあると思いませんか？」

Message from Staff





釣り

未知なる巨大魚を求めて、大陸中で釣りまくろう。1mを軽く超える超巨大魚は確実に存在する。この巨大魚を釣り上げられることができるかは、キミの腕にかかっているのだ!

道具を集めよう

釣りを行うには「つり竿」もしくは「ルアーロッド」を手に入れなければならない。つり竿は第二章のイベントで入手でき、エサも敵から入手できるので第二章からプレイ可能だ。一方、ルアーロッドも第二章で発明(つり大会の1位賞品でもある)できるが、ルアーはギョレースに優勝すると仲間に加わるオリビーからしか購入できない。そのためルアー釣りを行えるのは、早くても第四章に入ってからになる。



←魚がヒットしたら画面右下のラインテンションゲージが振り切らないよう慎重に巻こう。

釣り入門

竿とエサなどの道具がそろったら、「つり竿」を装備して◎ボタンを押せば釣りをすることができる。

釣りができる場所は池や沼、海などがほとんどだが、ダンジョンによってはフロアで釣りができるところもある。ただしモンスターがいる状態では釣りはできないので、敵をせん滅しておかなければならない。

なお魚を釣ると、その種類と重さに応じてフィッシングポイント(FP)を獲得できる。アイテム画面でつり竿を選び「FPを振り分け」を選択すれば、つり竿の能力を上げられる(各能力の詳しい解説は右表参照)。

つり竿の能力

飛距離	ウキやルアーを遠くまで飛ばすことができる。遠くに飛ばすほど、大物の魚がかかりやすくなるぞ。
強度	魚の体力を減らすことができる。魚の体力を減らせば、ラインテンションが上がりにくくなるのだ。
しなり	つり竿のしなりやすさを表している。しなることでラインテンションを上がりにくくすることができる。
にぎりごこち	しっかりと握ることができるため、飛距離、ラインテンションともに能力を上昇させることができる。
運のよさ	魚が釣れる確率が上がる。また、魚をばらした際にエサがなくなりにくくなる効果もある。

場所

釣りが行えるエリアは全部で15カ所。もちろん、この場所でしか釣れないというレアな魚も存在する。また場所によって淡水魚と海水魚に分かれている。

エサ

魚によってエサの好みもいろいろ。そのため、釣りたい魚に合わせてエサを選択することが重要になる。この選択を間違うと何も釣れなくなってしまう。

時間

魚には活動時間(朝、昼、夕、夜)が決まっているものがいるため、いつ釣りを行うかによって、かかる魚が変化する。基本的に釣れやすいのは朝と夕だ。

天候

ダンジョンで釣りをする場合は、天候が雨という場合がある。雨だとレアな魚が釣れやすくなるので、レアな魚は雨のときにねらうといいだろう。

ウキでの釣り

エサをつけてしかけをキャストしたら、あとは待つだけ。ウキが沈んで画面に「!」が表示されたら、右スティックを下に倒そう。タイミングが合っていれば、魚がかかるはずだ。魚がヒットしたら、画面右下にあるラインテンションゲージ(縦のゲージ)に注意してリールを巻く。このゲージはリールを巻くと上がっていき、時間の経過、または画面に表された矢印と同じ方向にスティックを倒すことで減少していく。



←ラインテンションゲージが振り切ってしまうと、魚を逃がしてしまうことになる。

ルアーでの釣り

魚がヒットしたあとはウキ釣りとまったく同じだが、ウキ釣りと違ってキャスト後に待っているだけでは魚がかかることはない。ロッドをアクションさせてルアーを動かし、魚を誘う必要があるのだ。ロッドアクションは左スティックだけで行い、基本的にはリールを巻き上げる必要はない。ルアーで釣りを行うとFPがウキの2倍獲得できる。そのため、ウキ、ルアーどちらでも釣れる場合はルアーを使おう。



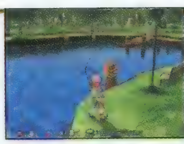
←ルアーは釣れる魚がかぎられている分、同じ魚を釣りたいときには重宝する。

ロッドアクションをマスターしようぜ

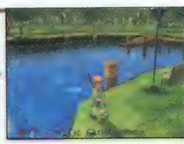
魚を誘うためのロッドアクションだが、単にルアーを動かせばいいというものではない。下ではルアーを小刻みに動かした場合と、アクションさせたあとに停止させ、再びアクションさせた場合とを比較している。結果的には一度ルアーを止めたあとに、ルアーを動かすと魚がかかりやすいことが判明した。逆に小刻みにルアーを動かした場合は、魚が食いつく時間がないためか、ほとんどヒットしなかった。

また具体的なロッドアクションだが、これは「右→右→右」でも「右→左→右」でも大差がないことがわかった。そのためルアーを使う場合は、ルアーを止めながらアクションさせていけば問題はない。

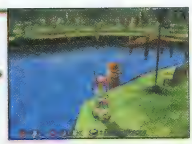
ACTION 1 ルアーを小刻みに動かした場合



↑ロッドを左右に細かく動かして魚を誘っていく。



↑激しくアクションさせたがかかる気配はない。

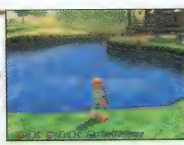


↑ヒットせず。ルアーを動かしすぎると釣れにくい。

ACTION 2 ルアーを停止しつつ動かした場合



↑右→右→右と3回くらいのロッドアクションを行う。



↑数秒間放置し、それから再びアクション開始。



↑見事に魚がヒット! あとはリールを巻けばOK。

魚図鑑

釣ることができる魚は、全部で18種類。ここでは魚の種類とエサの相関表などを掲載している。魚の種類の表にあるFPはフィッシングポイント（FP）のたまりやすさを表したもので、Sが最もたまりやすく、Eがたまりにくいことを表している。活動時間は魚の活動する時間を表しており、朝がAM6:00～AM9:59、昼がAM10:00～PM5:59、夕がPM6:00～PM9:59、夜がPM10:00～AM5:59となっている。

魚の種類

	名前	FP	生息地	平均体長	平均体重	朝	昼	夕	夜
	ウマダカラ	A	ステラ渓谷	60cm	3600g	◎	△	×	△
	カジー	A	ベニーティオ 潮騒の洞窟	80cm	4800g	×	〇	△	×
	ガブラ	B	パームブリンクス 七色蝶の森	60cm	3000g	〇	△	〇	△
	グミー	E	パームブリンクス シャーロット	40cm	1200g	〇	〇	〇	〇
	タートン	D	パームブリンクス ベニーティオ	40cm	2400g	〇	△	〇	△
	男爵ガラヤン	S	ヘイム・ラダ	80cm	5600g	△	◎	△	×
	デン	C	パームブリンクス ヘイム・ラダ	50cm	3000g	〇	△	〇	〇
	ニラー	D	シャーロット 七色蝶の森	40cm	1600g	〇	〇	〇	〇
	ネジー	B	パームブリンクス	40cm	1200g	△	〇	〇	〇
	ノンキー	B	パームブリンクス	50cm	2250g	〇	〇	△	△
	ハグハグ	C	怪魚の沼 七色蝶の森 ヘイム・ラダ	50cm	3000g	〇	〇	〇	△
	バクバク	B	パームブリンクス 怪魚の森 ステラ渓谷	60cm	3000g	〇	△	〇	△
	ハマハマ	B	ベニーティオ 潮騒の洞窟	50cm	2500g	×	〇	×	〇
	ヒイラ	D	パームブリンクス てんびん谷 潮騒の洞窟	40cm	1200g	〇	〇	△	〇
	ピッコリー	D	パームブリンクス シャーロット ステラ渓谷	40cm	800g	×	〇	〇	×
	ボーボー	C	ベニーティオ 潮騒の洞窟	50cm	3000g	〇	△	〇	〇
	ボン	C	ベニーティオ 潮騒の洞窟	50cm	2000g	〇	〇	〇	〇
	マーダンガラヤン	A	怪魚の沼 ステラ渓谷 潮騒の洞窟	40cm	3200g	△	×	◎	△

エサとの相関図

魚 ＼ エサ	ウマダカラ	カジー	ガブラ	グミー	タートン	男爵ガラヤン	デン	ニラー	ネジー	ノンキー	ハグハグ	バクバク	ハマハマ	ヒイラ	ピッコリー	ボーボー	ボン	マーダンガラヤン
トゲッチ	×	×	△	○	○	×	×	○	×	○	△	×	×	△	○	○	○	×
ミミー	×	×	△	○	△	×	×	○	×	○	○	△	×	○	×	○	○	×
エヴィ	×	○	△	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	△	×	○	○	×
ニンジン	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
イモダンゴ	×	×	×	○	△	×	△	×	×	○	△	×	×	△	×	△	○	×
ミノン	×	×	△	○	○	×	○	○	×	○	△	×	×	△	△	△	○	×
バッタン	×	×	△	○	○	×	○	○	×	○	△	×	×	△	×	×	○	×
プチフィッシュ	×	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○	○	×	×	×	○	×
ときめきチェリー	×	△	△	△	△	×	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	×
ストーンベリー	×	△	△	△	△	×	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	×
ネバネバピーチ	×	△	△	△	△	×	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	×
ボムナッツ	×	△	△	△	△	×	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	×
毒リンゴ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
まったりバナナ	×	△	△	△	△	×	△	△	×	△	△	△	△	△	△	△	△	×
スピナー	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×
フロッグ	×	×	△	×	×	×	×	×	△	×	×	○	△	×	×	×	×	×
ミノー	×	○	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×
フォーク	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※表中の記号の意味…○ よく釣れる、△ たまに釣れる、× あまり釣れない

エサが入手できるエリア

エサの名前	入手場所(落とすモンスター名)
トゲッチ	七色蝶の森(ヒマーラ)、ステラ渓谷(ニカポス、バラーラ)、潮騒の洞窟(パイレーツゾンビ)、ガンドール火山(スナイパーウルフ)、月花宮殿(クローバー)、ゼルマイト鉱山洞(インクーダー、ガハパハ、ストームフラワー、マンドーラ)
ミミー	七色蝶の森(ミミック)、ステラ渓谷(トッシーン)、潮騒の洞窟(スタチュー)、ガンドール火山(暴れトッシーン)、月花宮殿(ハート)、ゼルマイト鉱山洞(トッシーンZ、バンドー)
エヴィ	潮騒の洞窟(ギョーン)、ステラ渓谷(エレフウス)、ガンドール火山(スチームギョーン)、月花宮殿(スペード、ムーンギョーン)、ゼルマイト鉱山洞(ウミンチュ)
ニンジン	七色蝶の森(モーラー)、ステラ渓谷(三日月男爵)、潮騒の洞窟(サンドモーラー)、月花宮殿(エビルネイル、ガーディア)、ゼルマイト鉱山洞 (ビジィモーラー、マインモーラー)
イモダンゴ	七色蝶の森(ズッキィー)、潮騒の洞窟(メドゥーおばさん、ファットナーガ)、ステラ渓谷(鉄仮面)、ガンドール火山(キマイラ)月花宮殿(ミス・ゴーゴン)、ゼルマイト鉱山洞(ミセス・ゴーゴン)
ミノン	ステラ渓谷(イワノフ)、潮騒の洞窟(マスタージャケット)、ガンドール火山(ヒートウエアー)、月花宮殿(スカルチーフ、ダイヤ)、ゼルマイト鉱山洞(レアジャケット)
バッタン	七色蝶の森(人食い草)、ステラ渓谷(ミミック)、ガンドール火山(ガシャス)、月花宮殿(キャッスルイーター)
プチフィッシュ	七色蝶の森(ハンターフォックス)、ステラ渓谷(スリーバー)、潮騒の洞窟(キャプテン、クロヒゲ、コルセア)、ガンドール火山(ミミック)、ゼルマイト鉱山洞(OYAKATA、鉱石泥棒、コルセアエリート、シロヒゲ)
プチフィッシュ	七色蝶の森(シルフ、ピクシー)、ステラ渓谷(スタチュードッグ)、潮騒の洞窟(コーラルドック)、月花宮殿(トイロック)、ゼルマイト鉱山洞(インプ、ケルベロス、フェアリー)
ネバネバピーチ	七色蝶の森(クモババ)、潮騒の洞窟(シーバァー)、ゼルマイト鉱山洞(スパイダーレディ、ババンチュラ)
ボムナッツ	地下水道(風船男爵、ヤミッチ)、月花宮殿(バルーン伯爵)、ゼルマイト鉱山洞(バルーン公爵)
毒リンゴ	七色蝶の森(ガイコツ兵、トーレ、マッドトーレ)、潮騒の洞窟(ホーンヘッド)、ガンドール火山(スチームトーレ)、月花宮殿(シルバーギア)、ゼルマイト鉱山洞(大怪樹、プラチナギア)
まったりバナナ	七色蝶の森(ガメロン)、潮騒の洞窟(スターガメロン、シーガメロン)、ゼルマイト鉱山洞(暗黒の甲羅)

釣り場を選ぼう

釣りを行う場所によって、釣れる魚はさまざま。しかも場所によって、釣れやすい釣れにくいなどもあるので、特定の魚を釣りたい場合はこれから紹介する釣り場ガイドをチェックして、目的の魚が生息するポイントを探そう。なかには「男爵ガラヤン」のように1カ所でしか釣れない魚もいるのだ。下の表は各魚を釣るためのベストポイントを示したもの。これを参考にして、全18種ゲットをめざしてほしい。



←ダンジョンでも釣りは可能だ。しかもダンジョンでしか釣れない魚も存在する。

魚別おすすめ釣り場

名前	釣り場	名前	釣り場
ウマダカラ	ステラ渓谷	ノンキー	パームブリンクス 池
カジー	潮騒の洞窟 後半	ハグハグ	怪魚の沼1
ガブラ	七色蝶の森	パクパク	パームブリンクス 池
グミー	シャーロット	ハマハマ	シーグラたちの村
タートン	パームブリンクス 池	ヒイラ	パームブリンクス 運河
男爵ガラヤン	ヘイム・ラダ	ピッコリー	シャーロット
デン	古代壁画の洞窟	ボーボー	ベニーティオ
ニラー	シャーロット	ボン	ベニーティオ
ネジー	シャーロット	マーダンガラヤン	ヨルダの谷

釣り場ガイド

データの見方



1 釣り場名：釣りを行うことができるエリア名。
2 釣り場の特徴：その釣り場の特徴やねらいたい魚の種類などの攻略情報。
3 釣れる魚：その釣り場で釣ることができる魚名を表している。名前の横についているマークは、その釣り場で釣りにくい魚であることを示している。
4 おすすめのエサ：よく釣れるエサ名を表している。
5 釣り場マップ：釣り場の全体図を表している。

パームブリンクス　池

5種類の魚が生息する大型池。いろいろな魚が釣れるが、ここではかなりの大物が期待できる「ノンキー」をねらいたい。イモダンゴをエサにして、朝から昼にかけて釣るといい。外道として「グミー」がかかることがあるが、かなりのFPを稼ぐことができる。

釣れる魚

- グミー
- ノンキー
- ピッコリー
- タートン
- パクパク

おすすめのエサ	
トゲッチ	グミー、タートン、ノンキー、ピッコリー
イモダンゴ	グミー、ノンキー、タートン
プチフィッシュ	パクパク



パームブリンクス　運河

「デン」や「ヒイラ」など同じパームブリンクス内でも池とはまったく異なる魚を釣ることができる。なかでも珍しい「ヒイラ」は、ミミーを使ってねらいたい。ただし「ガブラ」が外道としてかかるので、これを避けるために夜のみ釣りを行うといい。

釣れる魚

- ガブラ
- ヒイラ
- デン

おすすめのエサ

ミノン	デン、ガブラ、ヒイラ
プチフィッシュ	ガブラ、デン
ミミー	ヒイラ、ガブラ



シャーロット

枯れたジュラクの前にある小さい池で釣りを行うことができる。ここでは「ピッコリー」と「ネジー」を釣ることができるので、これをねらっていこう。「ピッコリー」はパームブリンクスに比べると外道が減っているため、少しだけ釣りやすくなっている。

釣れる魚

- グミー
- ネジー
- ニラー
- ピッコリー

おすすめのエサ

トゲッチ	グミー、ニラー、ピッコリー
ミノン	グミー、ニラー、ピッコリー
スピナー	ネジー



てんびん谷

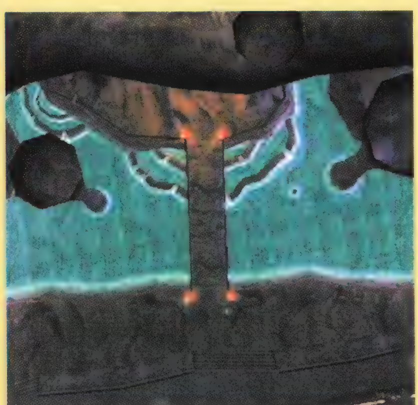
てんびん谷の中ではなく、てんびん谷の停車場で釣りを行うことができる。ここで釣ることができるのは「ノンキー」と「ヒイラ」、「タートン」の3種類。特に「ノンキー」はイモダンゴを使えば、外道がかかりにくいので、FP稼ぎに重宝するはずだ。

釣れる魚

- タートン
- ヒイラ
- ノンキー

おすすめのエサ

トゲッチ	ノンキー、タートン、ヒイラ
ミミー	ノンキー、ヒイラ、タートン
イモダンゴ	ノンキー、タートン、ヒイラ



ベニーティオ

今までの釣り場と異なり、海の魚が多数生息するエリア。このうち「ボン」が非常に多く生息するため、ここで「カジー」や「ハマハマ」を釣り上げるのは難しい。ベニーティオでFPを稼ぐ場合は、ミミーを使って夜に大型の「ボーボー」をねらうといい。



釣れる魚

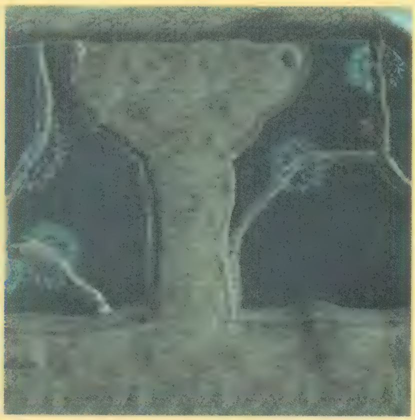
- カジー（レア）
- ハマハマ（レア）
- ボン
- タートン（レア）
- ボーボー

おすすめのエサ

エヴィ	ボーボー、カジー、タートン、ボン
ミミー	ボーボー、ボン、タートン
ミノー	カジー、ハマハマ

ヘイム・ラダ

ヘイム・ラダの左側の坂を下ったところにある温泉池で釣りを行うことができる。この温泉池では、幻の「男爵ガラヤン」を釣り上げることが可能だ。ただし、この魚が釣れるのは昼間にかぎられているので、それ以外の時間はプチフィッシュで「デン」を釣ろう。



釣れる魚

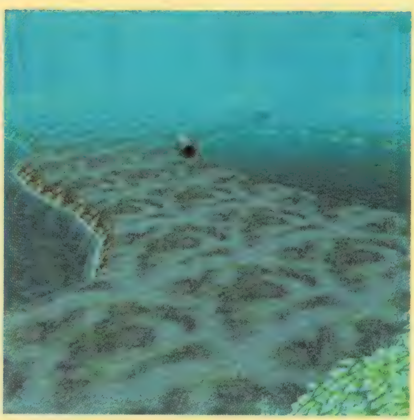
- 男爵ガラヤン（レア）
- ハグハグ
- デン

おすすめのエサ

バッタン	デン、ハグハグ
プチフィッシュ	デン
フォーク	男爵ガラヤン

怪魚の沼1

ファブリースが釣りをしていた池では、「エンペラーマーダン」のイベントで使用する「ハグハグ」を釣ることができる。この沼には「ハグハグ」が非常に多く生息しているので、ファブリースからもらえるミミーを使えば、すぐに釣り上げることができるはずだ。



釣れる魚

- ネジー
- ハグハグ
- ノンキー
- バクバク

おすすめのエサ

ミミー	ノンキー、ハグハグ、バクバク
イモダンゴ	ノンキー、ハグハグ
スピナー	ネジー、バクバク

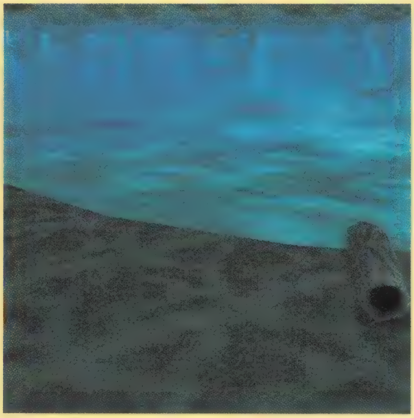
怪魚の沼2

おかまの巨大魚「エンペラーマーダン」がいる沼。こちらでは巨大魚と同じ種類の「マーダンガラヤン」を釣り上げることが可能だ。ただし、出現率が非常に低いため、もっとも活動的になる夕（PM6:00〜PM9:59）以外に釣り上げるのは難しい。

釣れる魚

- グミー（レア）
- バクバク
- ネジー
- マーダンガラヤン（レア）

おすすめのエサ	
スピナー	ネジー、バクバク
ミミー	グミー、バクバク
毒リンゴ	マーダンガラヤン



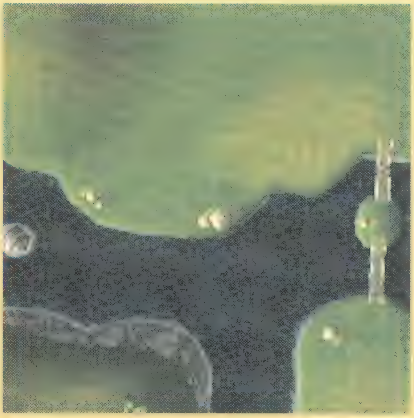
ヨルダの谷

ヨルダの大木の前に広がる小川で釣りを行うことができる。ここでは「マーダンガラヤン」を釣ることができるのが特徴。しかも「怪魚の沼2」に比べて生息率も少しだけ高いので、「マーダンガラヤン」をねらっている場合は、ここで釣るといいだろう。

釣れる魚

- グミー
- ハグハグ
- ネジー
- マーダンガラヤン（レア）

おすすめのエサ	
ミミー	ハグハグ、グミー
スピナー	ネジー
毒リンゴ	マーダンガラヤン



シーグラたちの村

このエリアは「ドクタージャミング」との戦闘後に釣りを行えるようになる。ここでは「ハマハマ」の生息率がほかの釣り場よりも高いので、これをねらっていくといい。ほかの釣り場では外道が多すぎて釣りにくい「ハマハマ」も、ここなら釣れるかも。

釣れる魚

- カジー（レア）
- ハマハマ（レア）
- ボン
- タートン
- ボーボー

おすすめのエサ	
エヴィ	ボーボー、カジー、タートン、ボン
プチフィッシュ	カジー、ボン、ハマハマ
ミノー	カジー、ハマハマ



古代壁画の洞窟

「操られたシグー」戦後に釣りが行えるようになるエリアで、「タートン」と「デン」を外道なしで釣ることができるのが特徴。特に「デン」が外道なしで釣れるのはここだけだ。「スタミナ」と「ふんばり」が高い魚がほしい場合は、ここで釣ってみよう。

釣れる魚

- タートン
- ヒイラ
- デン
- マーダンガラヤン レア

おすすめのエサ

ミノン	タートン、デン、ヒイラ
エヴィ	タートン、ヒイラ
プチフィッシュ	デン



七色蝶の森

ほとんどのフロアで釣りを行うことができる。釣れる魚は小さいものが多いので、メダルを獲得したい場合は「ガブラ」を釣り上げるといい。ただし出現率が低いので、活動がもっとも活発になる朝・夕にプチフィッシュをつけてねらっていこう。

釣れる魚

- ガブラ レア
- ニラー
- グミー
- ハグハグ レア

おすすめのエサ

ミミー	ハグハグ、グミー、ニラー、ガブラ
プチフィッシュ	ガブラ、ニラー
スピナー	ガブラ

ステラ渓谷

ダンジョン後半にあるフロア15から18で釣りを行うことができる。ここでは「ウマダカラ」を釣ることができるのが大きな特徴。この魚は「しゅんぱつ」が非常に高く、重量、FPともに高いのでつり大会、ギョレースのどちらでも活躍を期待することができる。

釣れる魚

- ウマダカラ
- ニラー
- ピッコリー
- グミー
- バクバク

おすすめのエサ

トゲッチ	グミー、ニラー、ピッコリー
プチフィッシュ	バクバク、ニラー
ニンジン	ウマダカラ

潮騒の洞窟 前半

フロア1～5までの地上部分で釣りを行うことができる。ここではベニーティオと同じく「カジー」や「ハマハマ」といった海の魚が釣れるのが特徴。メダルの獲得条件もそれほどシビアではないので「ボーボー」あたりをねらえば、楽に条件を達成できるはずだ。

釣れる魚

- カジー レア
- ハマハマ レア
- ボン
- タートン レア
- ボーボー

おすすめのエサ

エヴィ	ボーボー、カジー、タートン、ボン
プチフィッシュ	カジー、ボン、ハマハマ
ミノー	カジー、ハマハマ

潮騒の洞窟 後半

フロア13～15までの地上部分で釣りを行えることができる。釣れる魚は前半部とまったく同じだが、「カジー」が多数生息しているのが特徴。どの釣り場よりも「カジー」の生息数が多いので、この魚を釣る場合はここが最適だ。かなりの大物が期待できる。

釣れる魚

- カジー レア
- ハマハマ レア
- ボン
- タートン レア
- ボーボー

おすすめのエサ

エヴィ	ボーボー、カジー、タートン、ボン
プチフィッシュ	カジー、ボン、ハマハマ
ミノー	カジー、ハマハマ

つり大会に参加しよう

つり大会は20日に1回行われており、3匹の合計重量を競い合う。計量は10匹まで行うことができ、その上位3匹が自動的に大会へと回される。優勝するために必要な重量はおよそ15000g（以後、優勝するごとに1000gずつ増加していく）。そのため1匹あたり約5000gを確保しておけば、優勝をねらうことができるだろう。とはいえ、体重を事前に知るには水槽に入れてエサを与えるしかない。ただし、1回でもエサをあげると大会には参加できなくなるので、下で紹介する方法を使って、およその重量を知ろう。



←大会に参加させた魚はもどってこないので、出す魚は慎重に選んでいこう。



→1位の賞品が段違いなので、2位3位であきらめず、つねに1位をねらいたい。

商品リスト

	1位	数量	2位	数量	3位	数量
1	ルアーロッド	1	風のクリスタル	3	退魔のクリスタル	3
2	フラミンゴ	1	狩人のクリスタル	3	粉砕のクリスタル	3
3	復活の粉	3	エスケープの粉	5	ばくだん	10
4	月の石	1	爆弾・改	4	ばくだん	2
5	エメラルド	1	銀の玉	10	銅のかたまり	50
6	ダイヤモンド	1	力のクリスタル	5	粉砕のクリスタル	5
7	暗黒のコイン	1	経験のコイン	1	ガーネット	1
8	太陽の石	1	サファイア	1	ペリドット	1
9	毒のコイン	1	命中のコイン	1	サファイア	1
10	ミサイルポッドアームⅡ	1	月の石	1	ダイヤモンド	1



大物釣りの秘訣はこれだぜ！

大物釣りのポイントは、とにかく飛距離を伸ばすこと。遠くまでしかけを飛ばすことで、より大物の魚がかかりやすくなるのだ。飛距離が短くても大物がかかることはあるが、かかる確率はかなり低い。コンスタントにねらうには、飛距離を50までは上げたい。

大物がかかったら、ラインテンションゲージと画面内に表示される矢印に注意しよう。特に矢印はその方向にうまくスティックを入れることで、ラインテンションを大幅に低下させることができ、それによって早く釣り上げることが可能になるのだ。慎重を期するあまり矢印を無視してリールを巻いていくと、時間の経過によりラインテンションが一番下まで下がらなくなってしまう。そうなると思うように巻き上げることができなくなってしまう危険性がある。

右の表は5000g以上の魚のFPの目安を表したものだ。これを参考にして大物をねらってほしい。なかでもカジーは8000g以上の大物も存在するので、大会で優勝するためには貴重な獲物となる。

5000g以上をねらえる魚

名前	FP	名前	FP
ウマダカラ	116	ノンキー	122
カジー	125	ハグハグ	66
ガブラ	119	バクバク	128
グミー	—	ハマハマ	140
タートン	74	ヒイラ	—
男爵ガラヤン	285	ピッコリー	—
デン	84	ボーボー	84
ニラー	—	ボン	100
ネジー	—	マーダンガラヤン	250



スフィーダ

世界の各地にできた「時空のひずみ」に、「スフィア」をぶつけて消滅させるスポーツ、それが「スフィーダ」だ。フロアの完全攻略など、ゲーム中でも重要な役割をはたすのでマスターしよう。

画面の見方

第三章から遊べるスフィーダはゴルフのようなスポーツ。それだけに画面の見方も、まるでゴルフゲームのようになっている。下の画面はスフィーダクラブを持ってスフィアを打つところ(アドレス状態)。この画面に表示される情報やゲージの意味を理解すれば、スフィーダを有利にプレイできるのだ。





❶ スピンゲージ

スライスやフックなどのスピンを効かせたいときに使用するゲージ。パワーゲージが始動中に左スティックで操作する。

❷ パワーゲージ

ショットの強さ、打つタイミングを決定するゲージ。左にゲージをのばすほど強いショットを打つことができる。

❸ ショット方向

ショットの打つ角度や方向を決める。近距離なら壁などでスフィアが跳ね返る角度なども知ることができる。

❹ ショットデータ

残りの打数、時空のひずみまでの距離を知ることができる。

❺ MAP

フロアのMAPが表示されており、表示形式はSELECTボタンで変更可能。スフィアと時空のひずみはその時点の色によって赤と青の点で表示されており、点滅しているほうがスフィア。

❻ 飛距離の目安

クラブ、角度で予想される飛距離の目安。ただしフルパワーでナイスショットを出すと、はるかに飛距離が伸びるので注意。



スピンを活用しよう

スピンの種類は「スライス」「フック」「トップスピン」「バックスピン」の4種類。左スティックを左に倒すとスライスがかかり右に曲がる。反対に右に倒すとフックがかかり左に曲がることを覚えておこう。なお、上に倒してかけるトップスピンは、スフィアがよく転がるようになって飛距離が伸びる。下に倒してバックスピンをかけると逆回転を与え、スフィアを手前にもどしたり、転がりにくくすることができる。



←スライス+バックスピンといったように複合してかけることもできる。打つ強さによってスピンの効きが変わるので注意。

スフィアを打とう!

スフィアの前に立つと「!」マークが表示され、そこで◎ボタンを押せば、P.272ページで解説しているアドレスに入った状態になる。アドレスに入ったあとは、ゲージを動かす→パワーを決定→正確に打つの3ステップを、すべて◎ボタンで決定する。これらの操作は実際に数回打ってみればすぐに慣れるだろう。パワーやインパクトを安定して設定できるようになれば、スピンも練習するといい。



←インパクトに失敗すると、スフィアはとんでもない方向へ飛んでいってしまう。

❶ゲージ始動



↑◎ボタンを一度押すとゲージが左に動き始める。このまま何も押さなければスフィアを打たずにスイングを中断する。

❷パワーを決定



↑◎ボタンを押してショットのパワーを決定する。パワーゲージが動いている間は左スティックでスピンを設定できる。

❸インパクト!



↑三度目の◎ボタンでスフィアを打つ!赤いミスショットゾーンの内側にあるグッドショットやナイスショットをねらおう。

ルールを把握するべし

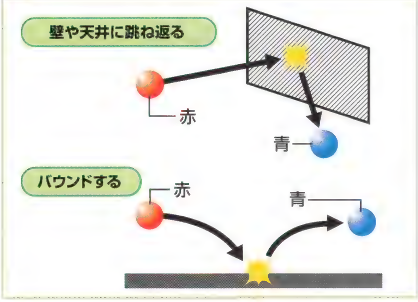
ゴールとなる「時空のひずみ」とボール代わりの「スフィア」。これらは赤と青、2つの色が存在し、異なる色だと引き合い、同色だと反発する性質を持っている。つまり、ゴールである時空のひずみにスフィアを入れるためには、2つを異なる色にしなければならないということだ。スフィアは壁や床に当てると色が変わるので、ゴール直前に調節すればいい。

ゴルフだとコースアウトすると打った打数にさらに1打プラスされ合計2打の損になるが、スフィーダでは打った数だけの損になることを覚えておこう。

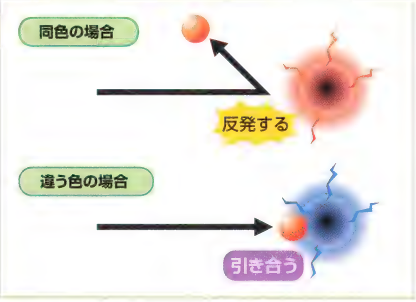
基本ルール

- 一度スフィアを打つ、もしくは空振りをすることで、残りの打数が1打消費する。
- コースアウトすると残り打数は消費したまま、元の位置へもどされ、打ち直しとなる。
- ごく短い距離なら、1打消費して◎ボタンでスフィアを足下に移動させることができる。

スフィアの色が変わる条件



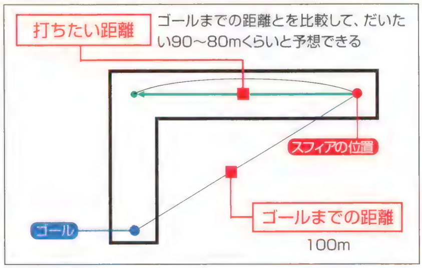
スフィアと時空のひずみの関係



正確な距離を計ろう

画面に表示されるゴールまでの距離は、信頼できる正確な距離だが、直線距離のため障害物があるときは参考程度にしかならない。右図のようにゴールまでの距離と比べて、打ちたい距離の長さを割り出し、だいたいの打ちたい距離をつかもう。

より完璧な距離を求めるなら画面を物差しで測るという方法や走って計測する方法がある。ユリスは1秒で約9.1m、11秒で約100mの距離を走る。時間を正確に記録できれば距離を知ることが可能だ。



クラブの性能

スフィーダのクラブ(スフィーダロッド)は全6種類。飛距離やスピンの効き、グッドショットゾーンの広さなど、さまざまな性能差がある。各クラブの飛距離の目安は画面に表示されているものの、それを完全に信じてしまってはいけない。全力でショットした場合、キャリー(1バウンドするまでの飛距離)とラン(地面についてから転がった距離)を合わせると、大きく目安の距離を超えてしまう。画面上に表示される飛距離は、だいたい8割くらいのパワーで打ったときの飛距離と考えよう。なお、すべてのクラブを使いこなす必要はなく、安定してショットできる1本と、スピンが効く1本を練習すればいい。

各スフィーダロッドの性能

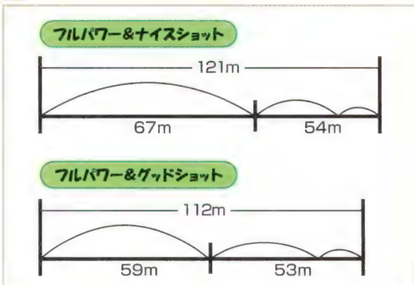
名前	飛距離の目安	解説
手ごろな枝	80〜126m	飛距離は最低だが、グッドショットゾーンの広さが魅力。スピンがほとんど効かないため、スフィアを曲げたり止めたりなどは考えないほうがいい。
ターキー	87〜137m	初心者用のクラブでスピンもほどほどに効く。オススメは低い弾道で最大のバックスピンをかけるショット。転がらずにピタリと止まるショットが打てる。
スワン	93〜147m	「手ごろな枝」並のグッドショットゾーンの広さを誇る扱いやすいクラブ。スピンの効きもいい。間違いなくメインクラブ候補の一本に挙げられる。
フラミンゴ	107〜168m	スワンをグレードアップした感があるクラブ。基本性能は高いが、グッドショットゾーンは少し狭くなっているため、やや上級者向きの仕様になっている。
ファルコン	100〜158m	スピンの効きがいいクラブ。グッドショットゾーンは狭いが、このクラブでないとショットをねらえないような状況もあるので練習しておきたい。
アルバトロス	121〜191m	グッドショット=ナイスショットという、とんでもなく扱いにくいクラブ。その飛距離は全クラブ中最長だが、飛距離を活かす機会があまりないので使い道がほとんどない。

ナイスショットの注意点

ナイスショットはグッドショットに比べて大きく飛距離が伸び、スピンの効きが格段によくなる。特にスピンに与える影響は大きく、バックスピンをかけると大きくスフィアをもどしてしまったり、スライスやフックは曲がりすぎてコースアウトする危険性がある。

そのため、ときにはナイスショットを避けて打つことも必要になるのだ。初心者用のクラブはグッドショットゾーンが広くなっているため、安定したショットを打ち続けるなら、あえてグッドショットをねらうほうが成功率が高い。自由にナイスショットを出せるようになるまでは、グッドショットを中心にプレイしよう。

「手ごろな枝」の飛距離(80m設定時)



「スワン」実戦攻略

スフィーダはダンジョン内でプレイするスポーツなので、基本的にコースは狭い。したがって「アルバトロス」などの飛距離が出るクラブは使う機会が少ないのだ。このゲームで求められるのは、ねらった距離をピタリと出せる「正確さ」。そこで、十分な飛距離とスピン性能、さらにグッドショットゾーンが広い「スワン」をメインクラブにしたい。それではスワンを使ったスフィーダ攻略法を紹介しよう。

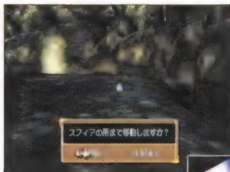


←グッドショットゾーンの広さがスワンの強み。ナイスショットを避ける場合も簡単。

万能のショットを身につけよう

「飛距離を征する者はスフィーダを征する」といえるほど、ショットの距離感覚は重要だ。森や崖など、千差万別のコースに対応するために、バックスピンを利用して思いどおりの距離で止めるショットをマスターしよう。バウンドを抑えるバックスピンは、より正確に飛距離をねらう際のカギとなる。

下の表はスワンの各パワーごとのキャリーと、その距離で止めるために必要なバックスピンの強さを示す。例えば69mのショットを打つときは、ハイ(目安の距離は93m)に設定し、パワー最大のグッドショットを、バックスピンを半分くらいかけて打てばいい。



←バックスピンは細い曲がり角に止めなければいけないケースにも簡単に対応。



→ねらった飛距離だからといって、天井が低い場所でハイ設定で打たないように。

キャリー＆バックスピン時の飛距離データ(スワンを使用)

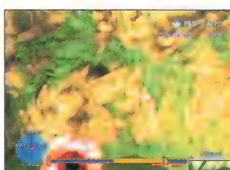
	ハイ(93m設定)				ミドル(146m設定)				ロウ(121m設定)			
パワー	ナイス(飛距離)	バックスピン	グッド(飛距離)	バックスピン	ナイス(飛距離)	バックスピン	グッド(飛距離)	バックスピン	ナイス(飛距離)	バックスピン	グッド(飛距離)	バックスピン
100%	77m	1/4	69m	1/2	134m	1/5	125m	1/2	140m	1/4	122m	1/2
75%	54m	1/3	47m	2/3	99m	1/3	96m	2/3	90m	1/4	78m	1/2
50%	39m	1/2	33m	max	61m	1/2	53m	max	49m	1/2	42m	max
25%	14m	max	12m	max	21m	max	18m	max	17m	max	15m	max

※表中の「バックスピン」は、最大でかけたときをmaxとし、これを基準とした"かけかたの度合い"を表します。

時空のひずみとスフィアが同色のときのショット

スフィーダをプレイしているときによくあるのが、時空のひずみ直前まで来て、ひずみとスフィアが同色……という状況だ。このような状況で有効なのが低くて強い球。高い球だと前に進む力が弱く、ひずみとスフィアが反発する力に負け、はじき飛ばされてしまいやすいからだ。

上の表中のデータを参照し、ゴールまでの距離より少し弱めでトップスピンをかけたショットを打てば、バウンドでスフィアの色を変えつつゴールをねらえる。もし2バウンド以上しても、ひずみがスフィアを引きよせて、下に潜り込んでゴールすることがある。



←高い球を打つとスフィアに力がなく、バウンド前にひずみの反発力を受けやすい。

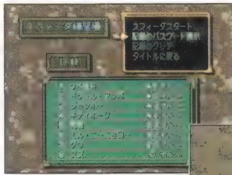


→低く強い球はひずみに弾かれにくい。ただし、強すぎると突き抜けるので注意。

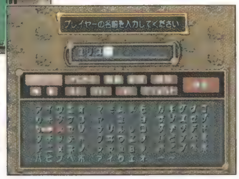
スフィーダ練習場で特訓だ

第七章のクリアデータがあるとプレイできる「スフィーダ練習場」。このモードでは、用意された9コースをプレイできる。スフィアと時空のひずみが出現する場所はいつも同じだが、色はランダム。本編とは直接関係しないものの、スフィーダの練習にもってこいのこのモードを、以下で攻略する。

なお練習場で出したスコアはデータで保存され、友だちと競うこともできる。またスコアはパスワード化でき、これを使って今後大会が行われることもあるようだ。ベストスコアのパスワードを保存しておこう。



←上位64位までの記録が保存される。1ポイントでも上の記録をめざそう。



→練習場に入る前に名前を登録。大会に出しても恥ずかしくない名前をつけよう。

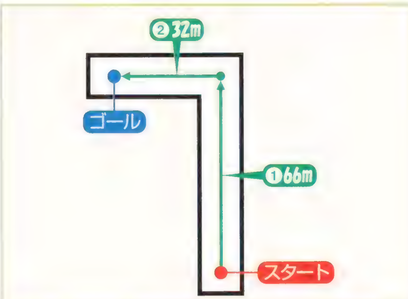
コース攻略の見方

- **スタート**:最初にスフィアが出現する地点。赤か青か(色)はプレイするごとに違う。
- **ゴール**:時空のひずみが出現する地点。スフィアと同様、赤か青か(色)はプレイするごとに違う。
- **穴**:中に入るとコースアウトになってしまう場所。
- **溶岩穴**:コースアウトゾーン。中に入って止まるとコースアウトになる。
- **壁**:壁や柱などのスフィアの進行を妨げる障害物。上を越すことができないので避けていこう。
- **岩**:スフィアの進行を妨げる障害物。高さはないので上を越すことはできる。

コース1　MAX3打

一見単純だが、外周が水路になっているため1打目の距離感が大切になるコース。天井が低いのでハイショットを打つことは厳禁だ。

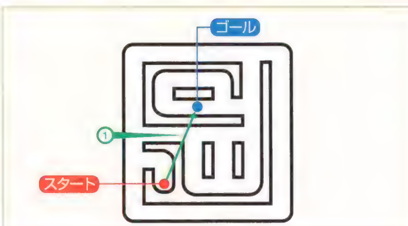
❶まずは時空のひずみが見える場所にスフィアを打っていこう。60mのショットは、前ページにあるキャリーデータのミドルショット、パワー50mの欄を参照。
❷スフィアと時空のひずみが違う色なら直接打めばいい。もし、同じ色なら角度をロウにして、35~40%のパワーでショット。成功すれば、ワンバウンドして時空のひずみにスフィアが吸い込まれる。



コース2　MAX3打

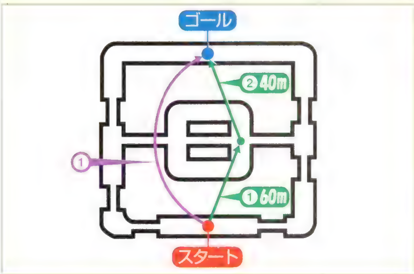
障害物が多く、うまく木々の間を通さないとコースアウトになるので注意。迂回しても得はないので、1打目からホールインワンをねらっていこう。

❶スワンでアドレスに入った初期の状態(146m)でパワーは50%、その状態でグッドショットを打てればホールインワンがねらえる。このショットはスフィアとひずみの色が同じでも違っても通用するのでマスターしておきたい。



コース3　MAX3打

中央のエリアに一度スフィアを運ぶ安全なルートと、微妙な角度調整を必要とする、リスクの高いホールインワンをねらうルートがある。



❶中央のエリアであれば左でも右でもどちらでもいいが、2打目でゴールをねらうためにはある程度の距離を飛ばしておきたい。余裕があるなら軽くフック（逆ルートならスライス）をかけておけば、谷に落ちる確率が減少する。

❷奥の壁にぶつけると、どちらに跳ね返るかわからない。スフィアと時空のひずみが同色なら、低い球を時空のひずみの真下に打ち込むくらいの打法がオススメ。

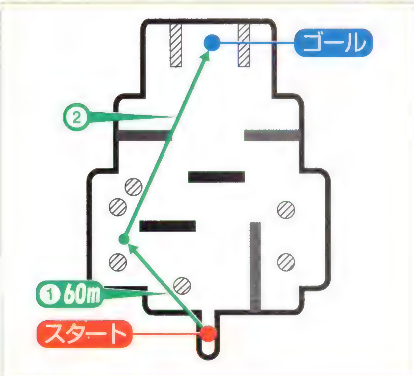
①ホールインワンをするにはスピンが効きやすいクラブであるファルコンが必要。ショットの方向は左奥の崖に生える木が目印。角度を上方向に修正して138mに設定し、スライスとパワーを最大にしてナイスショットをねらおう。色が違うときは木に重なるように、同色のときは木の根元に重なるように、少しだけ左に修正すればいい。



←この木がホールインワンの目印。ただし、少しでもずれたら谷底行きを覚悟しよう。

コース4　MAX4打

足下に水がたまっているため、スフィアが転がりにくい。すぐ止まってしまうので、バックスピンをかけてスフィアを止めている感覚で打つようにしよう。



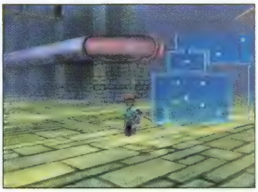
❶2打目がまっすぐ時空のひずみに向かって打てるポイントに打つことが大事。キャリーで55〜60m飛ばせばいい。なお、ナイスショット時に大きくバウンドすることがあるので、保険にバックスピンをかけておこう。

❷まっすぐ時空のひずみをねらえる状況になっていたら一気に打ち込もう。ただし、距離があるのでナイスショットする自信がないならフラミンゴなどの距離が出るクラブに持ち替えるといい。もし、1打目をオーバーしてしまったなら、時空のひずみの周りは大きな障害がないので、少しフックをかけて直接ひずみをねらってみよう。



障害物の存在を確かめる

長いショットを打つときに、ショット方向に障害物がないかどうか不安になる。そんなときに有効な操作を紹介しよう。アドレスに入り、ショットする方向を設定したら一時解除。その状態のまま⊗ボタンを長めに押すと、アドレスで設定したショット方向が正面にくるのだ。あとは左スティックの上でまっすぐ走れば障害物がないかを確かめられる。



←ゴールをねらっているときに有効な操作。走って確かめれば一目瞭然。

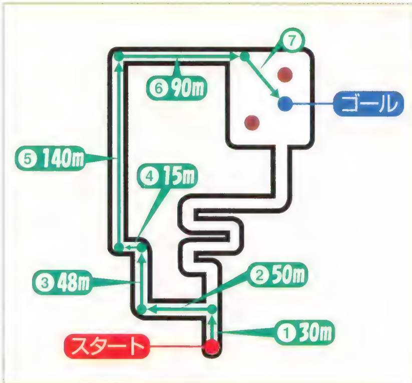
コース5

MAX15打

火山を利用して作られたコース。細い道の両サイドがコースアウトゾーンになっているうえ、ちょくちょく段差があるためスフィアを転がすのは危険だ。

❶〜❹コース内に複数の小さな山があり、転がすとどこに跳ねるかわからない。山なりの球を打ってピタリと止める打ち方を使おう。

❺〜❼第5打がこのコース最大の山場。140mもの距離があり、さらにその間には無数の山。スワンで低めの130m、ナイスショットにごくわずかにバックスピンをかけるとすべての山を越すことができる。ただし、少しでも方向がずれたり、失速したりするとどこに飛ぶかわからない。無理せず2打使うのも手。ここをクリアできればあとは時空のひずみをめざすのみ。



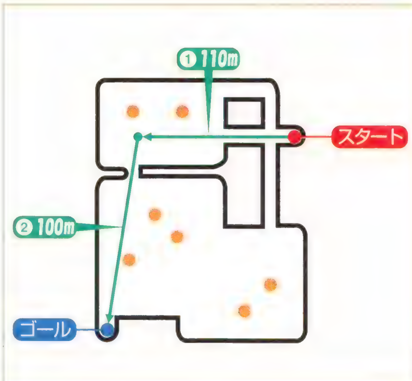
コース6

MAX6打

ところどころにある溶岩の池でスフィアが停止してしまうとコースアウト。また天井が低く、大きな段差があるので、ショットの高さにも注意しよう。

❶このコースを2打でクリアするには、1打目が大切。というのも、2打目で通る細い通路には2本の柱が立っており、時空のひずみに対して死角を作っているからだ。ここではスワンで低めの136m設定、パワー50%でグッドショットをねらおう。もし、次打がひずみの死角になってしまったら、1打支払ってスフィアを動かすのもあり。

❷ひずみとスフィアの色が違っていたら、フラミンゴに持ち替えて低めの球でフルショット！ 同色のときはスワンで低い球、少しだけトップスピンをかけてショット。スピンが強すぎると大きく跳ねてしまうので注意しよう。



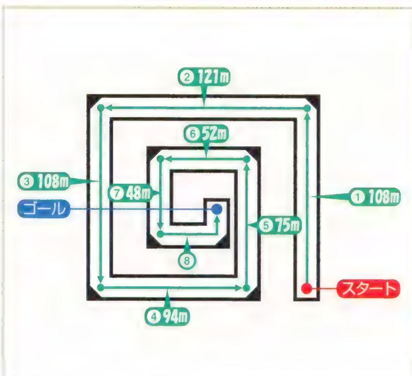
コース7

MAX10打

一見天井が高そうだが、シャンデリアにスフィアが当たるので低い球で攻めよう。コースの端に穴などがないため、転がして距離を合わせる方法が有効だ。

❶〜❼基本は7打目までピタッと距離を合わせてショットしていくことだが、コースの角にある柱に当て、スフィアを直角に曲げて距離をかせぐこともできる。トップスピンをかければさらに有効だが、強すぎるといろいろな場所で跳ね返り、どこに行くかわからなくなってしまうのでバクチ要素が強い。

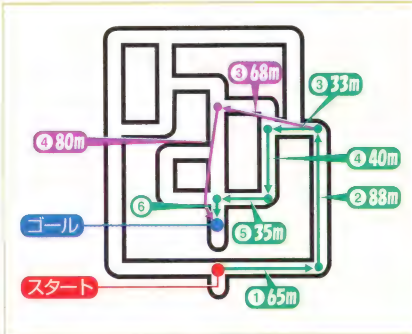
❽時空のひずみの手前までスフィアを運んでもいいが、角の柱に当てて一気にゴールをねらいたい。目標は小さいが、距離が短いので簡単に当てることができる。ファルコンで曲げるよりも成功率はずっと上だ。



コース8

MAX7打

最初に右か左、2つの選択肢がある。記録をねらうなら距離の融通がきき、最短でゴールできる右ルートがオススメ。なお天井は低くないが、鉱山洞を補強する丸太があるので高い球を打つのは危険だ。



❶スワンの121m設定でパワーは50%。グッドショットでもナイスショットでもOK。

❷最短でクリアするには、2打目を角のやや手前に止める必要がある。成功すれば❸のルートにショット可能になるのだ。この位置に止めるには、スワンの121m設定で65～70%のパワーでグットショットをねらおう。

❸～❻最短コースを外れたときのパターン。それぞれの距離をしっかりと止めていければ問題はない。

❸このルートが見えれば迷わずねらおう。ただ、スフィアが止まった場所によっては障害物に当たる可能性がある。スワンの低めの140m設定、50%のパワーで。

❹直線の簡単なショットだが、時空のひずみの奥にコースアウトゾーンがあるので危険。違う色なら直接、同色ならスワン121mの75%くらいのパワーでショットだ。



←このトンネルが見えたら最短コースへ。2打目を右寄りに打っていると打ちやすくなる。

コース9

MAX7打

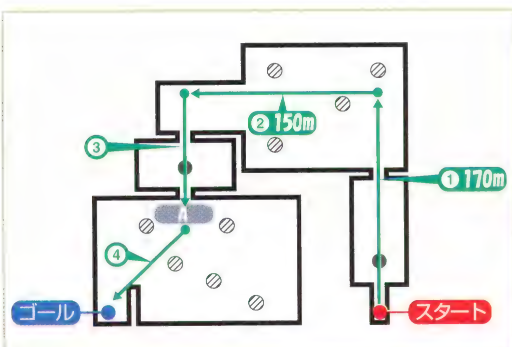
全9コースのなかでもっとも広いコース。スフィアを全力で打っていける反面、長い飛距離でねらった場所に打つことが必要になる。タイルの目にスフィアが入ってしまうのか、バウンドが一律ではない。そのため、転がして距離を調節するよりも、バックスピンで止めるほうが安定する。

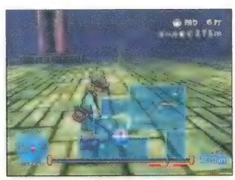
❶1打目の目標は、直後にある部屋を一気に抜けていくことだけ。スワンの121m設定で全力で打てばいい。グッドショットでもナイスショットでも、2打目への影響はほとんどない。

❷スワンの121m設定でパワーは全力、バックスピンを少しだけ入れてナイスショットをねらおう。もし、グッドショットになってしまうと、大きくオーバーしてコースアウトすることがある。ナイスショットを打つ自信がなければ、低めの130m設定、パワー80%でグッドショットを打とう。

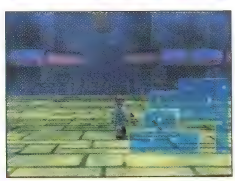
❸第1打目で飛ばした場所によってショットは異なるが、めざす場所はMAPに示したA地点。階段の下にあるので転がして止めるのは難しい。バックスピンを活用しよう。

❹時空のひずみに対してまっすぐ打てる状況ならゴールをめざそう。ひずみのすぐ後ろにはコースアウトゾーンがあるので、進路に柱や壁があるなら無理せず、時空のひずみが見える場所に一度出したほうがいい。





←2打目をやや右方向に打っておけば3打目を打ちやすい。



←3打目を打つ前に、走ってA地点までの距離を計っておこう。



ギョレース

自分が釣って育てた魚の速さを競い合うギョレース大会。5匹のライバルたちとのデッドヒートを制し、100分の1秒の接戦をものにしよう。友だちとのマッチレースもかなり熱い！

アクアリウムを発明しよう

ギョレースに参加するためには、第四章のイベントで使うことになる「アクアリウム」が必要となる。ただし、実際には第二章で作ることが可能で、しかも発明自体は第一章で手に入るネタばかりなので、材料となる「ゴロゴロ丸太」と「水のエレメント」が手に入りしだい、作っておくといいだろう。

これがあれば、ギョレースに参加させる魚を育てることができるようになるのだ。



←アクアリウムは「噴水」「窓」「木箱」の3つを組み合わせれば作ることができるのだ。

飼育入門

「アクアリウム」ではエサをあげたり、他の魚とバトルさせることで魚の能力を高めたりすることができる。ギョレース大会で優勝するためには、かなりの能力が必要とされるので、しっかりと鍛えていこう。

まず釣った魚だが、アイテム画面から「すいそうにいれる」を選択すると「生活水槽」へと移され、そのあとは、ここでエサをあげて育てていくことになる。また、この水槽以外に「バトル水槽」と「はいごう水槽」の2種類が存在し、この3種類をうまく水槽を使い分けることで効率よく魚を育てることが可能となる。

なお、育成する魚の体長や体重などはレースに関係しない。そのため、釣り大会にエントリーできるような大物を育てる必要はないので、小さくても能力の高い魚を育てていくといいだろう。



←基本はとにかくエサをあげること。あげればあげるほど能力はアップしていく。

生活水槽



↑エサをあげることができるもっとも基本的な水槽。同時に6匹まで魚を入れることができる。生命力の回復も可能。

バトル水槽



↑魚同士をバトルさせ「ばとる」を上げる。一定以上のダメージを受けると魚は赤くなるので。その後はほかの水槽に移そう。

はいごう水槽



↑オスとメスを配合して、子供を作るための水槽。生まれてくる子供は、両親の能力や種類によって変化する。

魚の能力を知ることが第一歩

魚には体長と体重以外に5つの能力がある。能力値は魚の種類によって傾向が異なり、初期能力の高い魚を育てれば、より短期間で速い魚に育成することが可能なのだ。各能力は最高で100、5つの能力の合計値は最高で400となっている。また魚にはそれぞれ性格が設定されており、これはレースに対する心意気を表している。性格に合わせた育て方や最終調整を行うのが勝利のポイントとなる。

パラメーター

項目	効果
ばとる	当たりの強さを表している。
スタミナ	しゅんぱつ、ふんばり、ねばりの持続時間を表している。
しゅんぱつ	レース前半のスピードを表している。
ふんばり	レース中盤のスピードを表している。
ねばり	レース後半のスピードを表している。

性格

性格の種類	効果
お調子者	勝っていると速くなる。
負けずぎらい	負けていると速くなる。
勝負師	他の魚と競っていると速くなる。
気分屋	ランダムでお調子者、負けず嫌い、勝負師のどれかに設定される。

能力値の傾向

名前	ばとる	スタミナ	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
ウマダカラ	D	B	S	B	E
カジー	B	B	C	D	E
ガブラ	B	B	D	E	D
グミー	D	B	B	D	D
タートン	D	B	C	B	C
男爵ガラヤン	D	S	S	B	B
デン	C	A	C	A	C
ニラー	B	B	B	D	D
ネジー	C	B	C	B	C
ノンキー	E	S	E	D	S
ハグハグ	D	C	A	C	C
バクバク	D	A	D	C	D
ハマハマ	D	B	A	C	C
ヒイラ	D	B	B	C	C
ピッコリー	D	A	A	D	C
ボーボー	E	S	D	D	E
ボン	E	B	D	B	A
マーダンガラヤン	C	S	C	C	B

※能力値の傾向は全部で6段階あり、Sがもっとも高いことを意味している。

エサの種類は？

エサは9種類あり、このうち8種類を好きなときにあげることができる。あげたエサの種類に応じて能力は上がっていくので、育てたい魚の能力に応じてあげるエサを選んでいこう。一度エサをあげると、ゲーム中で2時間はエサを食べなくなる。1匹に与えられるエサの総量は決まっている(およそ200回くらい)ので、計画的に育てていくといい。

下で紹介しているエサのなかには、能力を上げる以外に特殊な効果を持つものがある。そのなかでも「ニンジン」は食べた魚の性別を変えるというもので、オスはメスになり、メスはオスになる。育てた魚を配合するときに使うといいだろう。

エサリスト

トゲッチ



体長	ばとる	スタミナ
+1	0	0
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
0	0	+1

ミミー



体長	ばとる	スタミナ
0	0	0
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
0	+1	0

エヴィ



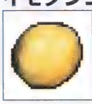
体長	ばとる	スタミナ
+1	0	+1
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
0	0	0

ニンジン



体長	ばとる	スタミナ
+2	0	0
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
+1	0	0

イモダンゴ



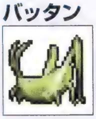
体長	ばとる	スタミナ
+1	0	+1
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
0	0	0

ミノン



体長	ばとる	スタミナ
+1	0	0
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
+1	0	0

バッタン



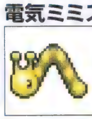
体長	ばとる	スタミナ
+1	0	0
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
0	0	+1

プチフィッシュ



体長	ばとる	スタミナ
+1	0	0
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
0	+1	0

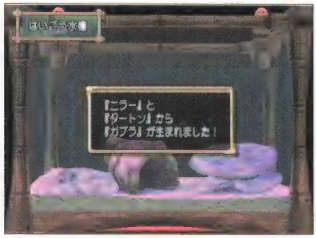
電気ミミズ



体長	ばとる	スタミナ
+2	0	0
しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
0	0	0

効果的な配合を研究するべし

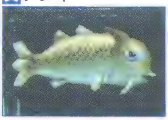
育てた魚同士を配合することで、子供に能力を引き継がせることができる。子供の能力は、親の高いほうの能力+低いほうの能力の1/7。それぞれ高いほうの能力を引き継ぐことができるので、能力を特化させた魚同士を組み合わせれば、互いの弱点を補えるのだ。下の配合例のように、2匹の能力をうまく組み合わせてみよう。なお、一度配合した魚は5回以上エサを与えないと次に配合することはできない。



←オスとメスをそれぞれ1匹ずつ「はいごう水槽」に移せば、自動的に子供が誕生する。

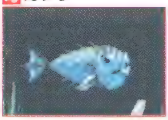
配合例

父 ノンキー



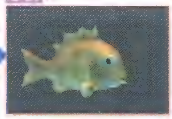
ばとる	3
スタミナ	70
しゅんぱつ	3
ふんばり	4
ねばり	63

母 カブラ



ばとる	9
スタミナ	10
しゅんぱつ	55
ふんばり	54
ねばり	6

子供 ボーボー



ばとる	9
スタミナ	71
しゅんぱつ	55
ふんばり	54
ねばり	63

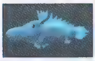
この配合例は100回ずつエサをあげてから配合したもの。両親はたいして強くないが、誕生した子供はバランスのとれた魚に進化している。

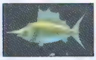
配合表

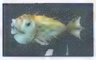
名前	ウマダカラ	カジー	ガブラ	グミー	タートン	男爵ガラヤン	デン	ニラー	ネジー
ウマダカラ	ウマダカラ	デン	ハマハマ	ネジー	ボーボー	カジー	バクバク	ピッコリー	ピッコリー
カジー	デン	カジー	ネジー	ヒイラ	ニラー	ネジー	ノンキー	ハグハグ	グミー
ガブラ	ハマハマ	ネジー	ガブラ	ノンキー	ボン	ピッコリー	ノンキー	バクバク	ハグハグ
グミー	ネジー	ヒイラ	ノンキー	グミー	デン	ハマハマ	バクバク	ノンキー	ガブラ
タートン	ボーボー	ニラー	ボン	デン	タートン	ノンキー	ガブラ	ガブラ	ハマハマ
男爵ガラヤン	カジー	ネジー	ピッコリー	ハマハマ	ノンキー	男爵ガラヤン	ピッコリー	ボン	デン
デン	バクバク	ノンキー	ノンキー	バクバク	ガブラ	ピッコリー	デン	グミー	カジー
ニラー	ピッコリー	ハグハグ	バクバク	ノンキー	ガブラ	ボン	グミー	ニラー	バクバク
ネジー	ピッコリー	グミー	ハグハグ	ガブラ	ハマハマ	デン	カジー	バクバク	ネジー
ノンキー	ボン	バクバク	ボーボー	タートン	ボン	ニラー	タートン	カジー	グミー
ハグハグ	タートン	ハマハマ	バクバク	ヒイラ	ニラー	ハグハグ	ネジー	ピッコリー	グミー
バクバク	デン	ハグハグ	カジー	ニラー	ボーボー	ボーボー	タートン	ノンキー	ニラー
ハマハマ	タートン	ボン	カジー	ピッコリー	ノンキー	ガブラ	ネジー	ハグハグ	バクバク
ヒイラ	カジー	ガブラ	ネジー	ネジー	グミー	バクバク	ピッコリー	デン	ハマハマ
ピッコリー	ニラー	ハマハマ	ニラー	ヒイラ	デン	グミー	ヒイラ	マーダンガラヤン	ボーボー
ボーボー	ボーボー	ウマダカラ	バクバク	デン	バクバク	タートン	ハマハマ	タートン	ヒイラ
ボン	ノンキー	ボーボー	ハグハグ	タートン	ハグハグ	ヒイラ	カジー	ガブラ	ニラー
マーダンガラヤン	男爵ガラヤン	ハマハマ	ニラー	ボン	ハグハグ	ウマダカラ	ネジー	ボーボー	ヒイラ

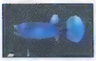
特殊な配合をねらおう

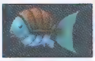
配合を行うと魚の色は変化する。色は全部で18種類あり、釣ったばかりの魚には基本カラーがついている。配合後の子供の色は能力の合計値が高いほうの色が引き継がれ、魚ごとに決められたスペシャルカラーになると子供の能力は105%にアップする。スペシャルカラーにするためには数多くの配合（下記の魚のカラーと配合表参照）が必要。例えば金色のカジーにするためには、ノンキー（能力が高い）×カジーでできた金色のバクバクにガブラを組み合わせればいい。それぞれの魚のカラーは、下の写真で紹介する。

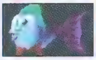
ウマダカラ

スペシャルカラー：濃いグレー
基本カラー：赤茶色

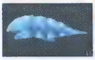
カジー

スペシャルカラー：金色
基本カラー：青

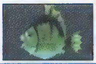
ガブラ

スペシャルカラー：オレンジ
基本カラー：ガブラグレー

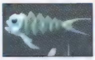
グミー

スペシャルカラー：青
基本カラー：濃いグレー

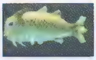
タートン

スペシャルカラー：赤茶色
基本カラー：お茶色

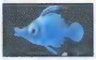
男爵ガラヤン

スペシャルカラー：ピンク
基本カラー：赤

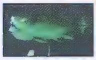
デン

スペシャルカラー：明るいグレー
基本カラー：茶色

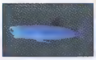
ニラー

スペシャルカラー：茶色
基本カラー：濃い緑

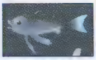
ネジー

スペシャルカラー：ベージュ
基本カラー：明るいグレー

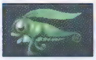
ノンキー

スペシャルカラー：ガブラグレー
基本カラー：金色

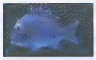
ハグハグ

スペシャルカラー：紺色
基本カラー：青紫

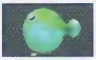
バクバク

スペシャルカラー：濃い緑
基本カラー：茶色

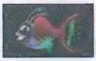
ハマハマ

スペシャルカラー：バイオレット
基本カラー：紺色

ヒイラ

スペシャルカラー：茶色
基本カラー：ベージュ

ピッコリー

スペシャルカラー：お茶色
基本カラー：緑

ボーボー

スペシャルカラー：青紫
基本カラー：オレンジ

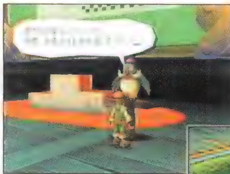
ボン

スペシャルカラー：緑
基本カラー：バイオレット

マーダンガラヤン

スペシャルカラー：赤
基本カラー：ピンク

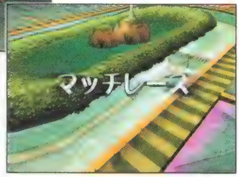
 ノンキー	 ハグハグ	 バクバク	 ハマハマ	 ヒイラ	 ピッコリー	 ボーボー	 ボン	 マーダンガラヤン	名前
ボン	タートン	デン	タートン	カジー	ニラー	ボーボー	ノンキー	男爵ガラヤン	**ウマダカラ**
バクバク	ハマハマ	ハグハグ	ボン	ガブラ	ハマハマ	ウマダカラ	ボーボー	ハマハマ	**カジー**
ボーボー	バクバク	カジー	カジー	ネジー	ニラー	バクバク	ハグハグ	ニラー	**ガブラ**
タートン	ヒイラ	ニラー	ピッコリー	ネジー	ヒイラ	デン	タートン	ボン	**グミー**
ボン	ニラー	ボーボー	ノンキー	グミー	デン	バクバク	ハグハグ	ハグハグ	**タートン**
ニラー	ハグハグ	ボーボー	ガブラ	バクバク	グミー	タートン	ヒイラ	ウマダカラ	**男爵ガラヤン**
タートン	ネジー	タートン	ネジー	ピッコリー	ヒイラ	ハマハマ	カジー	ネジー	**デン**
カジー	ピッコリー	ノンキー	ハグハグ	デン	マーダンガラヤン	タートン	ガブラ	ボーボー	**ニラー**
グミー	グミー	ニラー	バクバク	ハマハマ	ボーボー	ヒイラ	ニラー	ヒイラ	**ネジー**
ノンキー	ボーボー	ガブラ	ハグハグ	デン	ハグハグ	ニラー	ボーボー	グミー	**ノンキー**
ボーボー	ハグハグ	ヒイラ	ボン	ノンキー	ガブラ	ノンキー	ハマハマ	ハグハグ	**ハグハグ**
ガブラ	ヒイラ	バクバク	カジー	グミー	ネジー	ガブラ	ハグハグ	ピッコリー	**バクバク**
ハグハグ	ボン	カジー	ハマハマ	ボーボー	カジー	グミー	ネジー	デン	**ハマハマ**
デン	ノンキー	グミー	ボーボー	ヒイラ	ボン	ガブラ	バクバク	ピッコリー	**ヒイラ**
ハグハグ	ガブラ	ネジー	カジー	ボン	ピッコリー	バクバク	タートン	ピッコリー	**ピッコリー**
ニラー	ノンキー	ガブラ	グミー	ガブラ	バクバク	ボーボー	ノンキー	ボーボー	**ボーボー**
ボーボー	ハマハマ	ハグハグ	ネジー	バクバク	タートン	ノンキー	ボン	タートン	**ボン**
グミー	ハグハグ	ピッコリー	デン	ピッコリー	ピッコリー	ボーボー	タートン	マーダンガラヤン	**マーダンガラヤン**

ギョレース大会に参加！

ギョレース大会は、第四章のニード町長のイベント発生後、パームブリンクスの広場で開催される(以降は20日に1回開催)。大会は4つのクラスに分かれて開催されており、それぞれのクラスは予選(1位のみ通過)、本戦(2位まで通過)、決勝で争われる。決勝で見事3位以内に入ると賞品を入手できる。ここで手に入る賞品は毎回変化するので、参加する前に確認しよう。なお、魚は入賞しないかぎり何度でもレースに出すことができる。ただし、疲労で実力を発揮できない事態には注意。



←第3ステージまで開催されているが、入賞した魚を何回も参加させるのは無理。



➡「おまけ」に入っている「フリーギョレース」は友だちの魚と対戦できるモードだ。

魚の能力に応じた調教を

参加させる魚と出走するクラスを選んだら、最終調整を行う部屋を選択しよう。ここでの調整が勝利のカギとなるので、しっかりと魚の能力に合わせた調整を行いたい。調整のポイントは、その魚の特徴を最大限に活かすこと。特定の能力が高い魚の場合は、その能力をさらに高める調整を行うといいだろう。また出走魚の種類によって能力に修正が加わる。あらかじめ考慮したうえで育成、調整を行うといい。

最終調整の種類

指示	効果
ペースを守れ	全体スピードが少し上がる。バトル／なし
力の限り	全体スピードが少し上がる。バトル／中
最初が勝負	前半のスピードがアップする。バトル／小
ラストに賭けろ	後半のスピードがアップする。バトル／中
バトルできめろ	全体スピードが少し上がる。バトル／大
中盤でいけ	中盤のスピードがアップする。バトル／中

出走魚能力値修正

名前	ばとる	スタミナ	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり	名前	ばとる	スタミナ	しゅんぱつ	ふんばり	ねばり
ウマダカラ	90	105	105	102	102	ノンキー	98	100	100	102	100
カジー	102	102	96	102	100	ハグハグ	100	100	100	100	100
ガブラ	104	100	100	98	98	パクパク	102	98	98	100	102
グミー	95	98	100	98	100	ハマハマ	105	98	102	98	100
タートン	98	100	98	98	100	ヒイラ	96	98	102	100	98
男爵ガラヤン	105	105	98	98	104	ピッコリー	96	100	105	95	98
デン	100	102	98	96	102	ボーボー	98	102	98	102	100
ニラー	105	98	98	98	98	ボン	95	98	98	96	102
ネジー	102	98	102	100	96	マーダンガラヤン	100	104	100	100	102

※単位は%

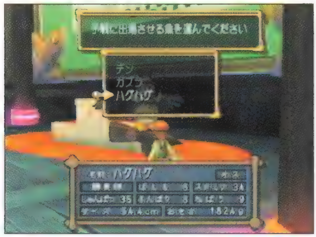
賞品リスト

クラス		1位	数量	2位	数量	3位	数量
ビギナークラス	1	マーダンソード	1	粉砕のクリスタル	3	守りのクリスタル	1
	2	金のノベ板	3	グレードアップの粉	1	ウメおにぎり	1
	3	ウメおにぎり	1	ごくじょうチキン	1	石けん	1
ジュニアクラス	4	ガラヤンソード	1	マイティーヒール	3	稲妻のクリスタル	1
	5	アクアマリン	1	エビルサイス	1	チョッパー	1
	6	水竜のクリスタル	5	封印解除の巻物	1	冷気のクリスタル	2
シニアクラス	7	マーダンガラヤン	1	ドレインシーカー	1	包丁	1
	8	ダイヤモンド	1	富のコイン	1	電光石花	4
	9	力のクリスタル	10	盗むコイン	1	命中のコイン	1
マスタークラス	10	太陽の石	1	月の石	1	ダイヤモンド	1
	11	ダイヤモンド	1	富のコイン	1	電光石花	4
	12	ファイナルボム	2	ライドポッド燃料	2	封印解除の巻物	3

※1～12は賞品の組み合わせを表し、賞品の組み合わせは各レースとも3パターンのなかから決定されます。

出走魚一覧でチェック

各クラスによって出走する魚は決まっている。下では、そのなかでも強力なライバルたちを20匹ずつピックアップして掲載している。実際のレースにどのライバルが登場するかはランダムだが、ほかの魚の能力を上まわっていないと、各クラスの決勝で勝利をおさめるのは難しい。まずは勝ちたいクラスの能力、とくにスタミナを計算に入れてから、魚の育成を行うのが勝つための近道といえるだろう。



←ビギナークラスならこの能力で十分。バトルを避けるため調整は「最初が勝負」を選択。

ビギナークラス

名前	性格	ぱ	ス	し	ふ	ね
ヒラキング	勝負師	18	18	19	10	11
ガラス	気分屋	11	18	11	19	18
ハーグ	お調子者	16	16	16	16	16
ボボール	負けずぎらい	15	18	14	17	17
ガーブラ	勝負師	20	18	16	15	13
ノキン	気分屋	13	20	13	21	16
ロマーグ	お調子者	18	18	19	15	14
パクリ	負けずぎらい	19	18	14	18	16
マーガラヤン	勝負師	17	15	21	18	15
グミル	気分屋	16	18	18	16	19
ニラース	お調子者	21	16	18	17	16
タテガミ	負けずぎらい	17	16	23	16	17
タンタン	勝負師	16	26	16	16	16
ピューネルン	気分屋	17	20	15	19	20
ボンス	お調子者	18	21	18	17	18
ハマハ	負けずぎらい	21	18	19	17	18
ネジール	勝負師	16	19	16	19	24
デンスケデン	気分屋	20	16	21	24	14
ヒルマリン	お調子者	21	18	23	17	17
ガラヤンマン	負けずぎらい	15	24	24	16	18

ジュニアクラス

名前	性格	ぱ	ス	し	ふ	ね
ゴールデンヒイラ	お調子者	32	33	34	27	30
ウィンガル	負けずぎらい	27	30	33	30	37
ハムハム	勝負師	32	32	32	32	32
ボービル	気分屋	35	31	33	31	31
ガップラン	お調子者	29	35	37	29	32
シーノンキー	負けずぎらい	21	43	28	37	34
トリカジー	勝負師	39	29	43	23	30
バーク	気分屋	38	34	31	30	32
マーダラン	お調子者	26	40	40	31	29
ヒートグミー	負けずぎらい	38	33	35	29	32
モニラー	勝負師	31	34	32	30	41
ウマダライアン	気分屋	30	27	47	31	34
タートンナイン	お調子者	31	46	27	34	32
ピリン	負けずぎらい	34	33	32	37	35
ボッシューン	勝負師	31	35	31	41	34
ハマーリマクル	気分屋	49	29	32	33	30
ネジーコンダ	お調子者	37	24	37	38	38
デンデンパニック	負けずぎらい	34	35	27	35	44
ヒイラオール	勝負師	33	32	36	42	33
ガラリアン	気分屋	41	27	34	37	38

シニアクラス

名前	性格	ぱ	ス	し	ふ	ね
ヒイラエンペラー	勝負師	40	36	55	56	49
ダンガーラン	気分屋	48	48	48	48	48
ハグーション	お調子者	47	46	46	50	52
ボスボーボー	負けずぎらい	45	47	53	49	48
ガミラ	勝負師	57	52	42	46	46
ノンキーノンキー	気分屋	38	55	38	53	60
カジートリ	お調子者	50	51	57	44	43
グラップルバーク	負けずぎらい	51	43	45	62	45
マーベラスヤン	勝負師	46	40	60	50	51
グフォート	気分屋	46	49	58	45	50
シーニラー	お調子者	61	41	47	44	56
ウマダリアン	負けずぎらい	43	47	59	57	44
マッスルタートン	勝負師	42	68	40	49	52
ピリリット	気分屋	52	44	46	62	48
ボーンバーン	お調子者	47	49	56	51	50
ハマキック	負けずぎらい	72	28	48	52	54
ネイジーブルー	勝負師	49	46	55	59	46
ディターン	気分屋	44	51	45	48	68
キャプテンヒイラ	お調子者	46	61	50	50	50
バロンガロン	負けずぎらい	38	56	55	55	54

マスタークラス

名前	性格	ぱ	ス	し	ふ	ね
ヒイラテイオー	お調子者	61	63	56	49	67
キングガラヤン	負けずぎらい	48	52	64	72	61
ハグラマオー	勝負師	67	82	57	42	62
ボーキング	気分屋	73	77	57	47	57
ガブライダー	お調子者	78	82	53	42	57
ホノボノンキー	負けずぎらい	42	85	47	67	72
シブカジー	勝負師	42	56	62	72	82
バクバキー	気分屋	55	73	55	59	73
マーダダヨ	お調子者	65	59	60	50	82
ヌイグルミー	負けずぎらい	60	56	53	61	87
ニュルー	勝負師	52	78	70	53	65
ウマーダス	気分屋	49	66	83	49	72
タートントン	お調子者	58	85	48	65	64
ピッコリーノミ	負けずぎらい	62	43	66	75	75
ボンボボン	勝負師	55	50	58	86	73
ハラハラ	気分屋	84	61	69	53	56
ネジリンボー	お調子者	65	54	68	70	67
ライデン	負けずぎらい	71	58	57	76	63
ヒラヒラ	勝負師	60	59	64	60	83
ヒゲ	気分屋	66	55	89	73	44

※ぱ＝ぱとる、ス＝スタミナ、し＝しゅんぱつ、ふ＝ふんばり、ね＝ねばりを表している。



第8幕 データ

DATA

武器やアイテム、そしてモンスター。
本書のラストでは『ダーククロニクル』のデータを大公開する。
ダンジョンを探索する際には
ぜひともこのコーナーをおともにして役立ててもらいたい。
それでは、アー・ユー・レディ？

開発スタッフからのメッセージ

アイテム合成や武器の育成はシステムの主軸ともいえる部分です。この部分の楽しさの追求こそが、『ダーククロニクル』がおもしろいゲームになるかどうかの肝でした。アイテム数が膨大で悩まされましたが、武器をコツコツ育てる行為はまるで自分の分身を育てるかのように感情移入できるはず。とにかく全体のボリュームが多くて、DVDがパンパンになってしまうくらい、ギュッと中身がつまっています。遊び応えは十分なので、すみずみまで遊びつくしてくださいね。

Message from Staff


tailor

モンスターデータ

モンスターデータの見方



❶ 種族＆系統名　モンスターの系統と種族。

❷ 持ち上げ属性　モンスターが持ち上げ（R1＋◉ボタン）られるかどうかを表す。

❸ ダウン属性　連続攻撃の最後や、ため攻撃でダウンさせられるかどうかを表す。

❹ 名前＆生息地域　モンスターの名前と生息エリア。

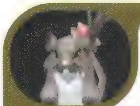
❺ 基本データ　モンスターが持つAbsとギルダの量、そしてげきりんカウンターのチップ数を表す。

❻ パラメータ
HP：モンスターのHP
攻撃力：モンスターの物理攻撃力
防御力：モンスターの物理防御力
硬さ：高いモンスターほど攻撃した武器のWHpの減りが早くなる
ガード：高いほどガードされやすい
剣回：高いほど右手武器を回避されやすくなる
銃回：高いほど左手武器を回避されやすくなる

❼ 攻撃耐性＆属性効果　武器の種類、攻撃の属性ごとの耐性。値が大きいほどその武器、属性で攻撃したときのダメージが高くなることを表す。
レン：レンチ　剣：剣　銃：銃（ノーマル、マシンガン）　ビー：銃（ビーム）
グレ：銃（グレネード）　魔法：魔法　ロ打：ライドポッドの打撃　ロ斬：ライドポッドの斬り
ロ遠：ライドポッドの遠距離攻撃（ワイン樽キャノン、ミサイルポッドアーム、マシンガンアーム）
ロ魔：ライドポッドの遠距離攻撃（レーザーアーム、ペズキャノン）　モン：モンスターへんげ
アイ：アイテム（ばくだんなど）　特耐：ステータス異常への耐性　魔石：魔石
炎：炎　冷：冷気　雷：稲妻　風：風
砕：粉砕　魔：退魔　獣：ケモノ斬り　鱗：うろこ斬り

❽ ステータス異常耐性　毒：毒　ネバ：ネバネバ　ス：ストップ　石化：石化

❾ 落とすアイテム　モンスターを倒したときに入手できる可能性のあるアイテム。



ケモノ　ドブチュー系

持ち上げ	可能
ダウン	する

ケモノ種のなかで、もっとも行動にクセのないのがこのドブチュー系。こちらに向かってゆっくりと歩いてきて、尻尾か頭突きによる攻撃をしかけてくる。ともにガードで防ぐことができ、攻撃のモーションもわかりやすいので防御は簡単だ。ドブチューからデスマウスまで、どれでも剣による攻撃に弱く、見た目どおりケモノ斬りにも弱い。できればこれらの属性が高い武器を装備して攻撃をしかけよう。



←頭突きの使用頻度はあまり高くないが、受けるとダウンしてしまうので注意すること。

ドブチュー（地下水道）

Abs	ギルダ	げきりん
6	6	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
25	7	0	1	3	4	3

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	120	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
100	0	0	0
砕	魔	獣	鱗
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	狩人のクリスタル	―	ゴロゴロ丸太

ビーチラット（潮騒の洞窟）

Abs	ギルダ	げきりん
52	27	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
260	40	29	1	3	4	3

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	120	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	100	25	0
砕	魔	獣	鱗
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	狩人のクリスタル	―	ゴロゴロ丸太

キャッスルイーター（月花宮殿）

Abs	ギルダ	げきりん
174	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
872	96	64	2	3	4	3

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	120	80	80	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
100	0	0	0
砕	魔	獣	鱗
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	バッタン	狩人のクリスタル	―

デスマウス（ゼルマイト鉱山洞）

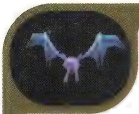
Abs	ギルダ	げきりん
300	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
5500	142	92	2	3	4	3

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	120	80	80	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
100	0	0	0
砕	魔	獣	鱗
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	狩人のクリスタル	―	―



ケモノ　コウモリ系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

空を飛んでいるモンスターの定番ともいえるのが、このコウモリ系。それだけに、銃と魔法、風属性に弱い。ただし、銃でもグレネードに対しての耐性は高いので注意しよう。左手武器を成長させていない場合は、空中からの突進をガードで防ぎ、すぐさま攻撃に移るといい。または、素直にジャンプ攻撃を当てていくか、ハンマー系を除く右手武器の連続攻撃の3段目をスティック前入れで出して、それを使っていく手もある。



⬅左手武器で倒してくれといわんばかりの弱点を持つ。銃か魔法で攻撃するのが一番。

コウモリ（地下水道）

Abs	ギルダ	けまりん
6	6	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剛回	銃回
22	6	0	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	クレ	魔法	ロ打
50	100	150	150	50	120	100
ロ斬	ロ連	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	200
砕	聖	獣	魔
0	0	0	0

毒	ふバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	聖水	風のクリスタル	ワラの束

シーバット（潮騒の洞窟）

Abs	ギルダ	けまりん
5	12	3

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剛回	銃回
250	37	25	0	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	クレ	魔法	ロ打
50	100	150	150	50	120	100
ロ斬	ロ連	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	150	100
砕	聖	獣	魔
0	0	0	0

毒	ふバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	聖水	風のクリスタル	ワラの束

溶岩コウモリ（ガンドール火山）

Abs	ギルダ	けまりん
5	12	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剛回	銃回
400	48	35	0	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	クレ	魔法	ロ打
50	100	150	150	50	120	100
ロ斬	ロ連	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	150	0	100
砕	聖	獣	魔
0	0	0	0

毒	ふバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	聖水	風のクリスタル	ワラの束

エビルバット（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けまりん
5	12	3

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剛回	銃回
1000	122	70	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	クレ	魔法	ロ打
50	100	150	150	50	50	100
ロ斬	ロ連	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	100
砕	聖	獣	魔
0	100	0	0

毒	ふバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	聖水	風のクリスタル	ワラの束



ケモノ　モーラー系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

地面に隠れている間でも攻撃を当てることができるが、ここは堅実にガードを固めて、地面から突き上げてくる攻撃を防いだあとに攻撃をしかけよう。距離をとると「呪い」のステータス異常を引き起こす遠距離攻撃をしてくる。また、左手武器に対しては耐性を持っているので、早めに近づき右手武器の射程に捕らえたいところだ。その際は、モニカの剣よりユリスのレンチのほうがダメージを与えられるので覚えておこう。



⬅地面に隠れているため攻撃の動作がわかりにくい。ガードを固めて様子を見よう。

モーラー（七色蝶の森）

Abs	ギルダ	けまりん
10	12	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剛回	銃回
55	17	6	1	5	5	5

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	クレ	魔法	ロ打
120	100	50	50	100	50	100
ロ斬	ロ連	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	25	0	0
砕	聖	獣	魔
0	0	100	0

毒	ふバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ニンジン	守りのクリスタル	べっとり粘土

サンドモーラー（潮騒の洞窟）

Abs	ギルダ	けまりん
50	57	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剛回	銃回
250	46	25	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	クレ	魔法	ロ打
120	100	50	50	100	50	100
ロ斬	ロ連	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	100	50
砕	聖	獣	魔
0	0	100	0

毒	ふバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ニンジン	力のクリスタル	べっとり粘土

マインモーラー（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けまりん
200	112	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剛回	銃回
2000	124	79	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	クレ	魔法	ロ打
120	100	50	50	100	50	100
ロ斬	ロ連	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
100	0	0	50
砕	聖	獣	魔
0	0	100	0

毒	ふバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ニンジン	守りのクリスタル	べっとり粘土

ビジィモーラー（ゼルマイト鉱山洞）

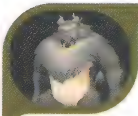
Abs	ギルダ	けまりん
400	112	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剛回	銃回
9300	162	115	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	クレ	魔法	ロ打
120	100	50	50	100	50	100
ロ斬	ロ連	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
50	0	0	50
砕	聖	獣	魔
25	0	100	0

毒	ふバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ニンジン	力のクリスタル	べっとり粘土



ケモノ　ギューモ系

持ち上げ	不可
ダウン	する

近距離では突き上げ、遠距離からは足で地面をかいたあとに突進してくる。この突進は非常に誘導性が高いので、ガードで防ぐのがベスト。ただし、突進のあとの突き上げが一連の動作になっているので、この突き上げまでを防いでから攻撃に移るといい。モーラー系と同じく左手武器に耐性を持つこともあるので、遠距離から突進を誘い、これをガードしたあとに右手武器の連続攻撃をたたき込むのが一番だ。



←右手武器ではレンチより剣に弱い。モニカにチェンジして大ダメージを与えよう。

ギューモ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	げきりん
18	21	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
160	19	10	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔王	ロ打
100	120	50	100	50	50	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
25	25	25	25
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ふんわりパン	力のクリスタル	ガッシリ石

ブルーモ
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	げきりん
156	68	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
780	82	65	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔王	ロ打
100	120	50	100	50	50	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	0	0
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	とろりんチーズ	力のクリスタル	ガッシリ石

ケープブル
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
200	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
2800	127	88	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔王	ロ打
100	120	50	100	50	50	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
25	25	25	25
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ごくじょうチキン	力のクリスタル	ガッシリ石

ミノタウロス
ゼルマイト鉱山洞

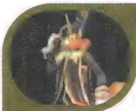
Abs	ギルダ	げきりん
500	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
11300	177	120	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔王	ロ打
100	120	10	30	10	50	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
25	25	25	25
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	だぶるプリン	力のクリスタル	ガッシリ石



ケモノ　ハンターフォックス系

持ち上げ	可能
ダウン	する

ハンターという名のとおり、遠距離からの狙撃を得意とする。この攻撃は弾速が非常に速いので、構えに入ったらあせらずガードを固めよう。そのあと、次の狙撃までの間に一気に距離をつめて近距離戦に持ち込みたい。近距離戦では銃身による攻撃に気をつけつつ、連続攻撃を当てていこう。この銃身での攻撃は少し上体を引いてから攻撃するため、まれにこちらの攻撃をかわされることもあるので注意が必要だ。



←こちらが近づくと距離をとろうとしてくるが、あきらめず追いかけて近距離戦へ。

ハンターフォックス
七色蝶の森

Abs	ギルダ	げきりん
12	14	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
70	17	11	1	8	15	2

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔王	ロ打
100	120	120	100	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	0	0
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	プチフィッシュ	狩人のクリスタル	火薬

スナイパーウルフ
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
68	76	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
340	48	38	1	8	15	2

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔王	ロ打
100	120	70	70	70	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	0	0
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	トゲッチ	狩人のクリスタル	火薬

レッドフォックス
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
110	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
550	71	50	1	8	15	2

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔王	ロ打
100	120	120	100	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	100	0	0
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	狩人のクリスタル	—	火薬

スマイルウルフ
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
400	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
8800	157	110	2	8	15	2

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔王	ロ打
100	120	70	70	70	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	0	0
0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	狩人のクリスタル	—	火薬



ケモノ　ティグリフ系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

飛び上がってからの急降下と、羽根吹雪で攻撃してくる。急降下はガード可能だが、羽根吹雪はガードの上からダメージを受けてしまう。どちらも最初のモーションが似ているので判断が難しいが、密着してロックオンしたあとガードを固め、ティグリフが飛び上がったらそのまま前進しよう。こうすれば急降下攻撃はガードで防ぎ、羽根吹雪はその下をくぐり抜けることで回避できる。あとはそのスキに攻撃を入れてやろう。



←密着してガード。そのままジッと飛び上がるのを待とう。1対1のおすすめ戦法だ。

ティグリフ（七色蝶の森）

Abs	ギルダ	けいけん
22	24	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	解回	鈍回
140	21	13	1	0	7	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	50	120	50	50	50	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
	100	100	100	50	100	100	20

属性効果	炎	冷	雷	風
	50	0	0	0
	妖	竜	獣	鬼
	0	0	120	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	無	無	ビンビンドリンク	力のクリスタル	—

キマイラ（ガンドール火山）

Abs	ギルダ	けいけん
98	68	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	解回	鈍回
490	54	45	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	50	120	50	50	50	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
	100	100	100	50	100	100	20

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	50	0	0
	妖	竜	獣	鬼
	0	0	120	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	無	無	イモダンゴ	力のクリスタル	—

ライオグリフ（月花宮殿）

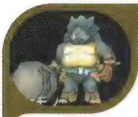
Abs	ギルダ	けいけん
195	112	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	解回	鈍回
2500	110	60	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	50	120	50	50	50	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
	100	100	100	50	100	100	20

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	0	0	0
	妖	竜	獣	鬼
	0	0	200	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	無	無	ビンビンドリンク	力のクリスタル	—



ケモノ　トッシーン系

持ち上げ	可能
ダウン	する

トッシーン系という名からもわかるように、遠距離からの突進と、近距離での棍棒攻撃が得意。注意したいのは突進のほうで、突っ込んでくるスピードが速く、避けるのが困難なうえにガードしてもダメージを受けてしまう。できれば突進前に接近したいところだが、もし突進されてしまったら無理に避けようとせずにガードして、ダメージを最小限にくい止めよう。そのあとで、ガード後のスキに連続攻撃を入れていけばいい。



←棍棒を振り回す攻撃はガードで防げるので、近づいてしまえば怖くはない。

トッシーン（ステラ渓谷）

Abs	ギルダ	けいけん
22	22	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	解回	鈍回
150	24	13	1	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	100	120	100	50	50	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	100	0	0	0
	妖	竜	獣	鬼
	0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ミミー	狩人のクリスタル	意外と丈夫な布

暴れトッシーン（ガンドール火山）

Abs	ギルダ	けいけん
84	36	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	解回	鈍回
650	48	38	1	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	100	120	100	50	50	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	100	0	0
	妖	竜	獣	鬼
	0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ミミー	狩人のクリスタル	意外と丈夫な布

トッシーンZ（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けいけん
240	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	解回	鈍回
3700	132	94	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	100	50	50	50	50	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	0	100	0
	妖	竜	獣	鬼
	0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ミミー	狩人のクリスタル	意外と丈夫な布

バンドー（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けいけん
360	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	解回	鈍回
7400	152	100	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	50	120	100	50	50	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	100	100	0	0
	妖	竜	獣	鬼
	0	0	100	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ミミー	狩人のクリスタル	意外と丈夫な布

ケモノ　エレフゥス系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

鼻振り回しと踏みつけは、どちらもガードの上からダメージを受けてしまう強力な技だ。したがって、エレフゥス系にはガードではなくロックオンを外した状態で近づき、つねに背後をとっていく戦法でいどもう。背後をとればいっさいの攻撃を受けずにすむので、こちらに振り返る前に連続攻撃をたたき込んでいけばいい。ただし、あまりよくばらずに余裕を持って、3発程度で止めておくのが無難だ。



←効かない武器の種類が多いが、モニカにチェンジして剣で攻撃すれば大丈夫。

エレフゥス（ステラ渓谷）

Abs	ギルダ	げきりん
30	22	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
360	26	15	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	斬	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
50	100	25	25	100	50	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	50	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	50	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	100	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	無	エヴィ	力のクリスタル	水のエレメント

月花象（月花宮殿）

Abs	ギルダ	げきりん
196	112	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1500	105	70	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	斬	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
50	100	25	25	100	50	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	50	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	50	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	100	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	無	力のクリスタル	—	水のエレメント

ベヒモス（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	げきりん
300	112	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
6500	147	95	4	0	0	0

攻撃耐性						
レン	斬	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
50	100	25	25	100	50	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	50	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	50	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	100	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	無	力のクリスタル	—	水のエレメント

ケモノ　ワライポックル系

持ち上げ	可能
ダウン	する

ワライポックル系の攻撃で注意したいのは、遠距離からの突進だ。攻撃前のモーションがまったく、なくいきなり突っ込んでくるので、近めの距離から出されるとガードが間に合わないときもある。ある程度まで接近したらこの突進を警戒するためガードを固め、しっかりとガードしきったあとで攻撃に移ろう。武器は基本的になんでも効くので、どれを使っていってもかまわない。属性のパラメータでは冷気属性に弱い。



←突進は誘導性が高いので避けるのは困難だ。おとなしくガードでしのごう。

ワライポックル（ステラ渓谷）

Abs	ギルダ	げきりん
18	12	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
99	22	10	1	5	8	8

攻撃耐性						
レン	斬	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	50	0	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	ふんわりパン	風のクリスタル	—

ホットポックル（ステラ渓谷）

Abs	ギルダ	げきりん
110	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
550	70	55	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	斬	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	150	0	50
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	ふんわりパン	風のクリスタル	—

ポックルワーカー（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	げきりん
200	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1600	124	77	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	斬	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	50	0	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	ふんわりパン	風のクリスタル	—

ヘルポックル（ゼルマイト鉱山洞）

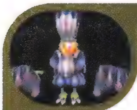
Abs	ギルダ	げきりん
300	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
6100	147	95	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	斬	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	50	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	100	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	ふんわりパン	風のクリスタル	—



ケモノ　カナリア司祭系

持ち上げ	可能
ダウン	する

攻撃方法は、ともに近距離用の攻撃手段であるたたきつけとはさみ込みだ。はさみ込みはガードしても体力を削られるので、ロックオンを外して敵の死角である背後に回り込んだあとに攻撃するといい。たたきつけは基本的にガードすることができるのだが、はさみ込みのあとに連続して出された場合にかぎりガード不能になるので注意しよう。攻撃はビーム以外ならなんでも安定したダメージが入るので、お好きな武器で。



⬅ダメージを与えたあとに放っておくと、体力を回復しはじめるので注意しよう。

カナリア司祭
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん
30	22	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
150	27	15	1	3	7	8

攻撃耐性						
100	100	100	50	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	0	100
0	0	100	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	とろりんチーズ	守りのクリスタル	—

スリーパー
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん
146	147	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
730	80	60	1	3	7	8

攻撃耐性						
100	100	100	50	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	100	0
0	0	100	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	プチフィッシュ	守りのクリスタル	—

カラス導師
月花宮殿

Abs	ギルダ	けいけん
178	135	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
895	99	65	2	3	7	8

攻撃耐性						
100	100	100	50	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	0	0
0	0	100	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	とろりんチーズ	守りのクリスタル	—

ガルーダ
ゼルマイト鉱山洞

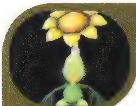
Abs	ギルダ	けいけん
500	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
10500	172	120	2	3	7	8

攻撃耐性						
100	100	100	50	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	100	0	0
0	0	100	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	とろりんチーズ	守りのクリスタル	—



植物　ヒマーラ系

持ち上げ	可能
ダウン	する

植物種の代表格ともいえる系統だけあって、剣と炎属性の攻撃に弱い。これは、ほかの植物種のモンスターにもたいてい当てはまるので覚えておこう。攻撃方法は、遠距離からのネバネバ液（追加効果でネバネバ状態）と、近距離でのフローラルスピンの2つ。どちらもガードすることができるが、万が一ネバネバ液を受けてしまった場合は、ネバネバ状態におちいる可能性が高いので気をつけよう。



⬅ネバネバになってしまったら、早めに「石けん」を使って状態を回復したいところ。

ヒマーラ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けいけん
10	12	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
55	14	6	1	8	10	10

攻撃耐性						
80	120	50	80	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	100	0	0
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	トゲッチ	風のクリスタル	森のしずく

バラーラ
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん
120	120	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
600	74	60	1	0	0	0

攻撃耐性						
80	120	50	80	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
20	160	0	0
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	トゲッチ	風のクリスタル	森のしずく

ストームフラワー
ゼルマイト鉱山洞

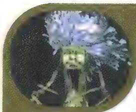
Abs	ギルダ	けいけん
200	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
2700	127	88	2	0	0	0

攻撃耐性						
50	120	50	80	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	100	0
0	0	0	0

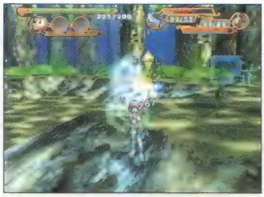
				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	トゲッチ	風のクリスタル	森のしずく



植物　トーレ&コトーレ系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

トーレ系は遠距離でコトーレ系を吐き出し、近距離では腕を振り回して攻撃してくる。コトーレ系はこちらに向かって近づいてきて、ある程度の距離までくると自爆してダメージを与えてくる。この自爆はガードしていても体力を削られるので、コトーレ系に対しては遠距離から左手武器で攻撃して倒すのがいい。トーレ系の近距離攻撃はガードで防げるので、接近してしまえば問題なく倒せるだろう。



←コトーレ系は倒しても魔力のつぶをもらえない。だがギルダは手に入るものもいる。

トーレ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	げきりん
16	18	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	斬回	鈍回
200	18	8	1	0	0	0

攻撃耐性						
100	120	20	50	150	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
200	0	50	0
0	0	0	0

毒			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	毒リンゴ	炎のクリスタル	ゴロゴロ丸太

スチームトーレ
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
100	27	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	斬回	鈍回
500	50	40	1	0	0	0

攻撃耐性						
100	100	20	50	150	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	125	125	0
0	0	0	0

毒			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	毒リンゴ	炎のクリスタル	ゴロゴロ丸太

マッドトーレ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	げきりん
140	123	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	斬回	鈍回
700	77	60	1	0	0	0

攻撃耐性						
100	100	20	50	150	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
200	0	0	0
0	100	0	0

毒			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	毒リンゴ	炎のクリスタル	ゴロゴロ丸太

大怪樹
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
300	112	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	斬回	鈍回
6600	147	100	4	0	0	0

攻撃耐性						
100	100	20	50	150	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
200	0	50	0
0	0	0	0

毒			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	毒リンゴ	炎のクリスタル	ゴロゴロ丸太

コトーレ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	げきりん
0	0	2

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	斬回	鈍回
10	21	0	1	0	0	0

攻撃耐性						
80	100	100	100	150	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
200	0	50	0
0	0	0	0

毒			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	—	—	—

スチームコトーレ
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
0	4	2

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	斬回	鈍回
108	45	20	1	0	0	0

攻撃耐性						
80	100	100	100	150	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	125	125	0
0	0	0	0

毒			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	—	—	—

ドローネ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	げきりん
0	12	2

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	斬回	鈍回
200	68	10	1	0	0	0

攻撃耐性						
80	100	100	100	150	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
200	0	0	0
0	100	0	0

毒			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	—	—	—

小怪樹
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
0	0	2

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	斬回	鈍回
5400	142	92	2	0	0	0

攻撃耐性						
80	100	100	100	150	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
200	0	50	0
0	0	0	0

毒			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	—	—	—

COLUMN 武器に自分だけの名前をつけよう

ニード町長を仲間にしてから彼に話しかけると、メダル10枚と交換で武器に自分の好きな名前をつけられる「名前変更券」を購入できる。これを所持している状態でアイテムメニューから名前を変更したいアイテムを選び、「名前の変更」を行えば名前入力画面になる。変更後の名前を入れて決定すれば、その武器の名前がここで決めたものに変わるのだ。



←変更券は、一度使ってしまうと消えてしまう。慎重に決定しよう。



植物　パンプキンヘッド系

持ち上げ	可能
ダウン	する

パンプキンヘッドとスケアクロウの爆弾投げは、ガードの上からでもダメージを受けてしまう。この2体と戦う場合はロックオンを外して近づき、爆弾投げのモーションに入ったら相手の左右に回り込むように移動しよう。こうすれば爆弾をかわせるので、そのあとは接近してから連続攻撃を入れていける。ただし、近距離で使ってくる大回転アタックは、背後にも攻撃の判定があるので、後ろをとっても油断はしないこと。



←攻撃耐性が一律なので、どの武器で攻撃しても効果は同じ。好きな武器で倒そう。

パンプキンヘッド
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けいけん
10	12	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	転倒	鈍足
50	14	6	1	5	5	8

攻撃耐性						
100	100	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	50	0
0	0	0	0

毒	しびれ	呪	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	毒消しドリンク	—	—

ズッキィー
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けいけん
116	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	転倒	鈍足
580	70	53	1	0	0	0

攻撃耐性						
100	100	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	100	50	0
0	0	0	0

毒	しびれ	呪	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	イモダンゴ	—	—

マローン
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
200	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	転倒	鈍足
1800	124	77	2	0	0	0

攻撃耐性						
100	100	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
25	0	50	0
100	0	0	0

毒	しびれ	呪	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	毒消しドリンク	—	—

スケアクロウ
ゼルマイト鉱山洞

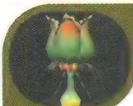
Abs	ギルダ	けいけん
300	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	転倒	鈍足
5900	142	95	2	0	0	0

攻撃耐性						
100	100	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
200	0	0	50
0	0	0	0

毒	しびれ	呪	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	毒消しドリンク	—	—



植物　人食い草系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

人食い草系のモンスターは、地面に根を降ろしているため移動は行わない。ロックオンを外して距離をおき、毒液を左右に移動してよけたら、近づいて近距離での戦いに持ち込もう。接近してしまえば、回転攻撃をガードで防ぎつつ連続攻撃を当てていくだけで倒せるはずだ。ただし遠距離で使ってくる毒液は、ガードしてもダメージを受けるうえ、じかに受けると毒状態になる可能性もあるので、注意しなければならない。



←回転攻撃は攻撃の判定が2回発生する。続けてダメージを受けてしまわないように。

人食い草
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けいけん
10	12	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	転倒	鈍足
60	13	5	1	0	0	0

攻撃耐性						
50	120	70	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
150	0	0	0
0	0	0	0

毒	しびれ	呪	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	バッタン	—	土のエレメント

のろいのバラ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けいけん
118	112	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	転倒	鈍足
590	71	54	1	0	0	0

攻撃耐性						
50	120	70	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
150	0	0	50
0	0	0	0

毒	しびれ	呪	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石けん	—	森のしずく

ダークフラワー
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
200	112	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	転倒	鈍足
1700	124	77	2	0	0	0

攻撃耐性						
50	120	70	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
150	0	0	0
0	50	0	0

毒	しびれ	呪	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石けん	—	森のしずく

ミステリープラント
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
300	112	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	転倒	鈍足
6000	147	95	2	0	0	0

攻撃耐性						
50	120	70	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
150	0	50	0
0	0	0	0

毒	しびれ	呪	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石けん	—	森のしずく



カラクリ　ヴァンガード系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

動きは遅いが、ユリスとモニカの武器でまともに通用するのがグレネード系の銃だけというやっかいなモンスター。全般的に「硬さ」も高いので、グレネードがないならライドポッドに乗り換えるのが得策だ。近距離攻撃で戦うのなら相手の背後に回り込むのが基本だが、有効範囲はせまいものの範囲攻撃を使ってくることもあるので注意しよう。ライドポッドの遠距離攻撃が一番安全に倒せる。



←この体勢から範囲攻撃を出してくる。効果範囲はせまいのですぐに離れればOK。

ヴァンガード
地下水道

Abs	ギルダ	けむりん
16	14	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
200	13	5	4	0	0	0

攻撃耐性

50	10	10	50	100	50	100
100	100	100	50	50	100	100

属性効果

25	0	100	0
25	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	有	有	リペアの粉	力のクリスタル	銅のかたまり

ヴァンガード改
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	けむりん
72	81	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
500	45	35	3	0	0	0

攻撃耐性

50	10	10	50	100	50	100
100	100	100	50	50	100	100

属性効果

50	0	100	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	有	有	リペアの粉	炎のクリスタル	銅のかたまり

ヴァンガードII
月花宮殿

Abs	ギルダ	けむりん
190	135	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
2000	110	70	4	0	0	0

攻撃耐性

50	10	10	50	100	50	100
100	100	100	50	50	100	100

属性効果

0	0	150	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	有	有	リペアの粉	力のクリスタル	銅のかたまり



カラクリ　ソニックボマー系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

ヴァンガードと同じく、ライドポッドで戦うべき系統のモンスター。弱点の耐性も同じで、グレネード以外のユリスたちの武器ではダメージを与えにくい。安全に倒すなら、移動速度が遅さをつき、距離をとって遠距離戦用アームで攻撃するのがいい。近距離戦用のアームで攻撃する場合は、ガードしてもダメージを受ける超音波攻撃に気をつけること。もう1つの攻撃である回転攻撃は、ガードで防ぐことができる。



←回転攻撃は誘導性が低いので、左右にかわせばなんなく避けることができる。

ソニックボマー
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けむりん
18	21	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
210	19	12	4	0	0	0

攻撃耐性

50	10	10	50	100	50	100
100	100	100	50	50	100	100

属性効果

0	0	100	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	有	有	リペアの粉	稲妻のクリスタル	銅のかたまり

ソニックボマーハイ
ガンドール火山

Abs	ギルダ	けむりん
108	68	3

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
540	56	48	3	0	0	0

攻撃耐性

50	10	10	50	100	50	100
100	100	100	50	50	100	100

属性効果

0	0	100	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	有	有	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ

ソニックボマーメタル
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	けむりん
156	68	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
850	83	60	3	0	0	0

攻撃耐性

50	10	10	50	100	50	100
100	100	100	50	50	100	100

属性効果

0	0	100	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	有	有	リペアの粉	守りのクリスタル	銅のかたまり

クラウ・マウネス
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けむりん
400	112	3

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
9100	162	110	4	0	0	0

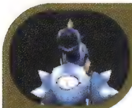
攻撃耐性

50	10	10	50	100	50	100
100	100	100	50	50	100	100

属性効果

0	50	100	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	有	有	リペアの粉	稲妻のクリスタル	銅のかたまり



カラクリ　海賊戦車系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

ライドポッドでいどんでもいいが、レンチの攻撃も有効なのでユリスを使っていこう。大砲と爆弾は両方ともガードしてもダメージを受ける攻撃なので、ロックオンを外して背後に回る。海賊戦車系は振り向きの速度が早いため、2発程度攻撃を入れたら再び背後をとるように移動しよう。なお、爆弾は持ち上げて投げつけることもできるが、威力が低すぎるのでねらう意味がほぼないだろう。



←爆弾は地面に着弾すると、数秒で爆発する。十分に距離をとっておこう。

名前	出現場所	Abs	ギルダ		HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
海賊戦車	潮騒の洞窟	66	75	8	400	45	34	4	0	0	0
パイレーツアイ	潮騒の洞窟	146	147	8	730	79	55	2	0	0	0
アングリーキャノン	ゼルマイト鉱山洞	240	112	8	3500	132	91	4	0	0	0
アイアンゴースト	ゼルマイト鉱山洞	500	112	8	10600	172	120	3	0	0	0

名前	攻撃耐性													
海賊戦車	100	50	50	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
パイレーツアイ	100	50	50	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
アングリーキャノン	100	50	50	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
アイアンゴースト	100	50	50	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

名前	属性効果							
海賊戦車	0	0	100	0	150	0	0	0
パイレーツアイ	0	0	100	0	150	0	0	0
アングリーキャノン	0	100	50	0	150	0	0	0
アイアンゴースト	0	0	0	0	150	100	0	0

名前				石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
海賊戦車	無	有	有	有	ガンリペア	粉砕のクリスタル	鉄クズ
パイレーツアイ	無	有	有	有	ガンリペア	力のクリスタル	鉄クズ
アングリーキャノン	無	有	有	有	ガンリペア	粉砕のクリスタル	鉄クズ
アイアンゴースト	無	有	有	有	ガンリペア	力のクリスタル	鉄クズ



カラクリ　ヨーヨーバレル系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

ライドポッド以外の攻撃耐性が高いため、この系統のモンスターと戦う際もライドポッドの出番となる。ヴァンガード、ソニックボマー系より移動スピードが速いので、フットパーツしだいでは遠距離戦用より近距離戦用のアームでいどんだほうがいい場合もある。ガードの上から体力を削ってくる攻撃を持たないこともあり、近距離戦用のアームでガードを固めながら攻撃をしかけていくという戦法も有効だ。



←足が遅いと追いつかれる可能性もある。そのときはアームを近距離戦用にして戦え。

名前	出現場所	Abs	ギルダ		HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
ヨーヨーバレル	ステラ渓谷	30	45	5	165	28	20	2	0	0	0
ローリングロックス	ガンドール火山	146	147	3	730	76	55	2	0	0	0
クロックナイト	月花宮殿	200	148	5	2300	114	70	4	0	0	0
スピンソーサー	ゼルマイト鉱山洞	600	112	3	11600	182	130	4	0	0	0

名前	攻撃耐性													
ヨーヨーバレル	50	10	10	50	100	50	100	100	100	100	50	50	100	100
ローリングロックス	50	10	10	50	100	50	100	100	100	100	50	50	100	100
クロックナイト	50	10	10	50	100	50	100	100	100	100	50	50	100	100
スピンソーサー	50	10	10	50	100	50	100	100	100	100	50	50	100	100

名前	属性効果							
ヨーヨーバレル	0	0	100	0	100	0	0	0
ローリングロックス	0	0	0	0	200	0	0	0
クロックナイト	0	0	100	0	100	0	0	0
スピンソーサー	0	0	100	0	100	0	0	0

名前				石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
ヨーヨーバレル	無	無	有	有	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ
ローリングロックス	無	無	有	有	リペアの粉	稲妻のクリスタル	鉄クズ
クロックナイト	無	無	有	有	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ
スピンソーサー	無	無	有	有	リペアの粉	稲妻のクリスタル	鉄クズ



カラクリ　アーサー系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

レンチの耐性が100なのでユリスで戦うこともできるが、ガードしても体力を削られる攻撃を持つうえに振り向きの速度も速く、背後をとってもうまく戦うのは難しい。全系統のなかでも1、2を争う攻撃のきびしさなので、近づいて攻撃するのはできるだけ避けたいところだ。したがって、ライドポッドに乗って遠距離戦用のアームで攻撃するのがオススメ。稲妻属性に弱いのでペズキャノンを使っていくといいだろう。



⬅ペズキャノンなら、攻撃力も高いうえに稲妻属性もついているので最適といえる。

アーサー
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
156	68	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
780	82	60	4	0	0	0

攻撃耐性

100	50	50	50	100	100	100
100	100	100	50	100	100	100

属性効果

0	0	150	0
100	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	無	無	エスケープの粉	―	―

ランサー
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
200	147	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1900	115	71	4	0	0	0

攻撃耐性

100	50	50	50	100	100	100
100	100	100	50	100	100	100

属性効果

0	0	150	0
100	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	無	無	エスケープの粉	―	―

アイアンスピアー
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
300	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
10000	142	92	4	0	0	0

攻撃耐性

100	50	50	50	100	100	100
100	100	100	50	100	100	100

属性効果

0	0	150	0
100	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	無	無	エスケープの粉	―	―

フライングスチール
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
600	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
11800	198	130	3	0	0	0

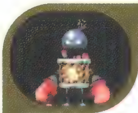
攻撃耐性

100	50	50	50	100	100	100
100	100	100	50	100	100	100

属性効果

0	0	150	0
100	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	無	無	無	エスケープの粉	―	―



カラクリ　ボンバーヘッド系

持ち上げ	可能
ダウン	する

行動パターンは、近づいてきて腕を振り回して攻撃するだけ。この攻撃をガードしたあとに反撃するか、敵の背後をとったあとに攻撃していこう。ただし、残り体力が半分くらいになると、大ダメージのガード不能技「自爆」を使ってくるので注意が必要だ。連続攻撃で一気にたたみかけてしまえば自爆する前に倒せるので、体力をある程度まで削っても、攻撃の手を休めずに最後まで一気に攻め続けよう。



⬅自爆を発動させて倒しても魔力のつぶは出るが、それを取ってもAbsは増えない。

ボンバーヘッド
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
110	22	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
444	51	38	1	6	3	8

攻撃耐性

100	100	30	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

100	0	100	0
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ばくだん	炎のクリスタル	火薬

3尺玉
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
110	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
555	72	50	2	0	0	0

攻撃耐性

100	100	30	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

100	0	100	0
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ばくだん	炎のクリスタル	火薬

デンジャーボム
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
200	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
2900	127	87	2	0	0	0

攻撃耐性

100	100	30	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

100	0	100	0
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	爆弾・改	炎のクリスタル	火薬

スィートダイナマイト
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
500	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
10400	172	120	2	0	0	0

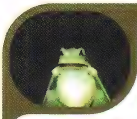
攻撃耐性

100	100	30	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

100	0	100	0
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ファイナルボム	炎のクリスタル	火薬



水生種　フロッガー系

持ち上げ	可能
ダウン	する

毒液はガードしていても毒状態になる可能性があるので、ロックオンを外して回避しよう。毒液をかわして接近したら、あとは右手武器の連続攻撃でダメージを与える。フロッガー系は近距離戦ではジャンプしてから攻撃するため、攻撃の発生が遅く、割り込まれる可能性も少ない。多少強引に攻めていってもかまわないだろう。なお、どの武器でも平均してダメージを与えられるが、できれば剣を使っていきたい。



←毒液はガードの上からでも毒の状態異常になることがあるので、気をつけよう。

フロッガー
地下水道

Abs	ギルダ	げきりん
6	6	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
26	6	0	1	5	8	5

攻撃耐性						
レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	[illegible]	ロ打
100	120	100	100	100	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	50	50	0
0	0	0	50

毒	マヒ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	水竜のクリスタル	—	毒薬

ゲロン
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
46	27	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
235	38	31	1	5	8	5

攻撃耐性						
レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	[illegible]	ロ打
100	120	100	100	100	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	100	0
0	0	0	50

毒	マヒ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	稲妻のクリスタル	—	毒薬

ガマール
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
200	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
1900	124	77	2	5	8	5

攻撃耐性						
レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	[illegible]	ロ打
100	120	100	50	100	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	100	100	0
0	0	0	50

毒	マヒ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	水竜のクリスタル	—	毒薬

ピュートス
ゼルマイト鉱山洞

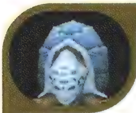
Abs	ギルダ	げきりん
300	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
5700	142	92	2	5	8	5

攻撃耐性						
レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	[illegible]	ロ打
100	120	100	100	100	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	100	100	0
0	0	50	0

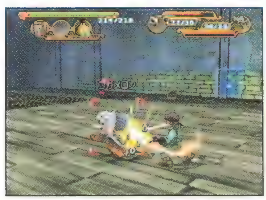
毒	マヒ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	稲妻のクリスタル	—	毒薬



水生種　コガメロン系

持ち上げ	可能
ダウン	する

回転して体当たりをしてくるが、この攻撃のモーションは非常に速く、右手武器の連続攻撃に割り込まれやすい。また、背後をとったとしても誘導性が高いので、正面から戦ったときと同じ結果になってしまう。そこで安全にいくなら、ため攻撃のみで倒そう。ため攻撃は確実にダウンを奪えるので、ヒットしたあとに再び重ねれば、起きあがらせることなく倒すことができる。ただし、その分時間はかかってしまうが……。



←モニカの剣はあまり効かないので、ユリスにチェンジしてレンチで攻撃しよう。

コガメロン
地下水道

Abs	ギルダ	げきりん
6	6	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
50	7	2	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	[illegible]	ロ打
150	50	30	150	150	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	120	0
100	0	0	0

毒	マヒ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石	守りのクリスタル	水のエレメント

フィントル
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
44	24	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
220	36	31	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	[illegible]	ロ打
150	50	30	150	150	100	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	120	0
100	0	0	0

毒	マヒ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石	守りのクリスタル	水のエレメント

アーケラス
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
110	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
550	71	50	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	[illegible]	ロ打
150	50	30	50	150	20	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	100	0	0
100	0	0	0

毒	マヒ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石	守りのクリスタル	水のエレメント

ポルタ
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
300	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
5800	142	95	4	0	0	0

攻撃耐性						
レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	[illegible]	ロ打
150	50	30	50	150	20	100
ロ斬	[illegible]	[illegible]	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	50	0
100	100	0	0

毒	マヒ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石	守りのクリスタル	水のエレメント



水生種　ガメロン系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

正面から連続攻撃で攻めると、かみつき攻撃で割り込まれる可能性が高いので、ロックオンせずに背後をとろう。これならかみつき攻撃の死角になるので、あとは振り向くまでに3発程度右手武器の攻撃を入れればOKだ。見た目どおり剣の攻撃はあまり通用しないので、ユリスのレンチで攻撃していくといい。属性を見ると粉砕に弱いので、できればこの値が高いものを使っていきたいところ。



←意外にも、持ち上げたりダウンを奪うことができないので、その点には注意しよう。

ガメロン
七色蝶の森

Abs	ギルダ	げきりん
14	15	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
100	19	11	4	20	0	0

攻撃耐性

レン	剣	斧	ビー	グレ	魔法	口打
150	50	30	150	150	100	100
口斬	口遠	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	120	0
砕	貫	斬	鱗
100	0	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	まったりバナナ	水竜のクリスタル	水のエレメント

シーガメロン
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
66	36	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
335	47	37	2	20	0	0

攻撃耐性

レン	剣	斧	ビー	グレ	魔法	口打
150	50	30	150	150	100	100
口斬	口遠	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	120	0
砕	貫	斬	鱗
100	0	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	まったりバナナ	守りのクリスタル	水のエレメント

スターガメロン
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
118	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
590	74	50	2	20	0	0

攻撃耐性

レン	剣	斧	ビー	グレ	魔法	口打
150	50	30	50	150	20	100
口斬	口遠	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	100	0	0
砕	貫	斬	鱗
100	0	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	まったりバナナ	稲妻のクリスタル	水のエレメント

暗黒の甲羅
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
360	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
7800	152	105	4	20	0	0

攻撃耐性

レン	剣	斧	ビー	グレ	魔法	口打
150	50	30	50	150	20	100
口斬	口遠	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	50	0
砕	貫	斬	鱗
100	100	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	まったりバナナ	水竜のクリスタル	水のエレメント



水生種　ギョーン系

持ち上げ	可能
ダウン	する

遠距離ではネバネバ効果のあるネバネバ液と、突進するスピードが非常に速いモリ突進に注意したい。どちらもガードできるので、とっさに出されたときは落ち着いてガードしていこう。近づいてしまえば特にこわい攻撃はないので、弱点である剣で連続攻撃をたたき込む。また水棲種だけあり、うろこ斬りの属性に弱いので覚えておこう。剣以外の武器に対しては、少なからず耐性を持っているので、使用は控えたい。



←ネバネバ液は毒液と違い、ガードすればネバネバ状態にはならないので安心だ。

ギョーン
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
48	54	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
240	37	30	1	9	3	3

攻撃耐性

レン	剣	斧	ビー	グレ	魔法	口打
80	120	80	100	50	50	100
口斬	口遠	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	100	0
砕	貫	斬	鱗
0	0	0	100

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	エヴィ	水竜のクリスタル	光のエレメント

スチームギョーン
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
84	94	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
420	47	42	1	0	0	0

攻撃耐性

レン	剣	斧	ビー	グレ	魔法	口打
80	120	80	100	50	50	100
口斬	口遠	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	50	100	0
砕	貫	斬	鱗
0	0	0	100

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	エヴィ	水竜のクリスタル	ガラスのもと

ムーンギョーン
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
160	135	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
900	100	66	2	0	0	0

攻撃耐性

レン	剣	斧	ビー	グレ	魔法	口打
80	120	80	100	50	50	100
口斬	口遠	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	100	0
砕	貫	斬	鱗
0	0	0	100

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	エヴィ	水竜のクリスタル	ガラスのもと

ウミンチュ
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
400	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
8200	157	105	2	0	0	0

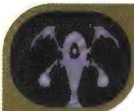
攻撃耐性

レン	剣	斧	ビー	グレ	魔法	口打
80	120	80	100	50	50	100
口斬	口遠	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	50	100	0
砕	貫	斬	鱗
0	0	0	100

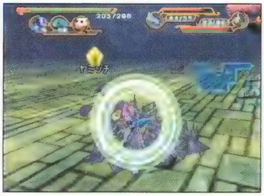
毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	エヴィ	水竜のクリスタル	ガラスのもと



不死　ヤミッチ系

持ち上げ	不可
ダウン	する

ビーム系の銃と魔法以外の武器に耐性があるので、できればこの2つを使って攻撃していきたい。特にビームには極端に弱いので、大ダメージが期待できる。さらに、弱点である退魔の値が高ければなおいい。近づいて戦う場合は、攻撃の持続時間の長いドリル攻撃に気をつけよう。あせって早めにガードを解いてしまうとダメージを受けてしまうので、完全に手が引っ込んでから連続攻撃を入れるようにしたい。



←どちらが前後だかわかりにくい外見をしているので、背後をとるのは難しい？

ヤミッチ
地下水道

Abs	ギルダ	げきりん
10	12	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
55	11	3	1	0	13	13

攻撃耐性						
レン	剣	鎚	ビー	グレ	魔法	ロ打
50	50	50	200	50	150	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	0	0	0
砂	聖	獣	毒
0	100	0	0

毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ボムナッツ	退魔のクリスタル	銀の玉

シャール
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
68	76	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
340	46	33	1	0	13	13

攻撃耐性						
レン	剣	鎚	ビー	グレ	魔法	ロ打
50	50	50	200	50	150	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	100	0	0
砂	聖	獣	毒
0	100	0	0

毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	マイティーヒール	冷気のクリスタル	銀の玉

ダーカー
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
200	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
2500	127	84	2	0	13	13

攻撃耐性						
レン	剣	鎚	ビー	グレ	魔法	ロ打
50	50	50	200	50	150	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	0	100	0
砂	聖	獣	毒
0	100	0	0

毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	マイティーヒール	退魔のクリスタル	銀の玉

影法師
ゼルマイト鉱山洞

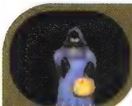
Abs	ギルダ	げきりん
300	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
6400	147	95	2	0	13	13

攻撃耐性						
レン	剣	鎚	ビー	グレ	魔法	ロ打
50	50	50	200	50	150	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
50	50	50	50
砂	聖	獣	毒
0	100	0	0

毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	マイティーヒール	冷気のクリスタル	銀の玉



不死　ナイトストーカー系

持ち上げ	可能
ダウン	する

弱点である魔法で攻撃するのがベストだが、レンチや剣の耐性も高いとはいえ、それほど気にする必要のない値なので、どちらを使っていってもいい。右手武器の場合はガードを固めて待ち、空中からの回転攻撃を誘う。それをガードしきったあとなら右手武器がとどくくらいの低空にいるので、連続攻撃を決めることができる。ちなみに、撃ってくる魔法はモニカで吸収し、炎属性の吸収魔法剣として打ち返すことが可能だ。



←回転攻撃は持続時間が長いので、あせらずガードを固めて耐えるしかない。

ナイトストーカー
地下水道

Abs	ギルダ	げきりん
8	9	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
43	9	0	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	鎚	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	80	100	80	150	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
50	0	0	0
砂	聖	獣	毒
0	150	0	0

毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	聖水	炎のクリスタル	ガラスのもと

ダーティークロス
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
64	39	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
320	46	30	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	鎚	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	80	100	80	150	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
100	0	0	0
砂	聖	獣	毒
0	150	0	0

毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	聖水	炎のクリスタル	ガラスのもと

リッチ
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
240	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1160	115	65	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	鎚	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	80	100	80	150	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
50	0	0	0
砂	聖	獣	毒
0	150	0	0

毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	聖水	炎のクリスタル	ガラスのもと

レイス
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
500	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
10700	177	120	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	鎚	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	80	100	80	150	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	0	0	0
砂	聖	獣	毒
0	200	0	0

毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	聖水	炎のクリスタル	ガラスのもと



不死　ガイコツ兵系

持ち上げ	可能
ダウン	する

ガイコツ兵とホーンヘッドは、特に何の問題もない敵だ。攻撃はすべてガードで防ぐことができ、モーションもわかりやすい。

手強いのはシルバーギアとプラチナギアで、ボウガンによる攻撃が非常に発生が速く、連続攻撃に割り込まれる危険があるので注意が必要だ。こちらが近づいて攻撃すると距離をとってボウガンを撃ってくるので、すぐに攻撃をガードでキャンセルして防御姿勢をとろう。



⇐とにかく攻撃のモーションが速いので、ガードはいつもより多めに使うようにしよう。

ガイコツ兵（七色蝶の森）

Abs	ギルダ	げきりん
14	14	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	耐回	跳返
70	14	6	2	8	8	7

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	100	50	70	70	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特射	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	50	0	0	0
	砕	聖	獣	鋼
	0	200	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	毒リンゴ	退魔のクリスタル	正体不明の骨

ホーンヘッド（潮騒の洞窟）

Abs	ギルダ	げきりん
68	33	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	耐回	跳返
345	45	34	1	12	6	7

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	100	50	70	70	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特射	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	50	0	0	0
	砕	聖	獣	鋼
	0	200	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	毒リンゴ	炎のクリスタル	正体不明の骨

シルバーギア（月花宮殿）

Abs	ギルダ	げきりん
176	123	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	耐回	跳返
880	97	64	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	100	50	70	70	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特射	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	0	100	0
	砕	聖	獣	鋼
	0	200	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	毒リンゴ	退魔のクリスタル	正体不明の骨

プラチナギア（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	げきりん
300	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	耐回	跳返
6200	147	95	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	100	50	70	70	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特射	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	0	100	0
	砕	聖	獣	鋼
	0	200	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	毒リンゴ	炎のクリスタル	正体不明の骨



不死　マスタージャケット系

持ち上げ	可能
ダウン	する

攻撃方法は、ガードで防げる縦斬りと横斬りを繰り返すだけなのでそれほど怖くはない。ただし攻撃の間隔が短く、右手武器の攻撃を1、2発入れるのが精一杯だろう。それ以上よくばると、次の攻撃に割り込まれる危険性があるので、ガードでキャンセルして止めておくのが無難だ。背後に回って攻撃してもいいのだが、横斬りは背後にも攻撃の判定が出るため、回り込む際に受けてしまうことが多い。



⇐持ち上げたあとに投げつけて、ダウンしている間に背後をとってしまうのもいい。

マスタージャケット（潮騒の洞窟）

Abs	ギルダ	げきりん
78	87	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	耐回	跳返
395	49	35	1	11	8	6

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	100	50	70	70	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特射	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	100	0	85	0
	砕	聖	獣	鋼
	0	200	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ミノン	炎のクリスタル	火のエレメント

ヒートウェアー（ガンドール火山）

Abs	ギルダ	げきりん
116	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	耐回	跳返
580	72	50	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	100	50	70	70	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特射	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	100	0	85
	砕	聖	獣	鋼
	0	200	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ミノン	炎のクリスタル	火のエレメント

スカルチーフ（月花宮殿）

Abs	ギルダ	げきりん
198	135	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	耐回	跳返
999	106	71	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	100	50	70	70	50	100
	ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特射	魔石
	100	100	100	100	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風
	100	0	85	0
	砕	聖	獣	鋼
	0	200	0	0

毒	ネバ	氷	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ミノン	炎のクリスタル	火のエレメント



不死　キャプテン&コルセア系

持ち上げ	可能
ダウン	する

ジャンプしてからのX斬りのあとは高い確率で二段突きを出してくる。X斬りをガードしたあとすぐに反撃にしても、つぶされてしまう可能性がある。X斬りのあとはとりあえずガードを固め、二段突きまでガードしたあとに連続攻撃を入れるようにしよう。また、レンチより剣のほうが耐性が低いので、できればモニカで戦いたい。OYAKATA以外のモンスターは退魔にも非常に弱いので、この値が高ければなおいい。



⬅二段突きのあとは攻撃の手が休まるので、そこに連続攻撃をたたき込もう。

キャプテン
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	けいけん
62	33	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
310	44	35	1	5	9	2

攻撃耐性						
80	120	50	70	70	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	0	0
0	200	0	0

			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	—

クロヒゲ
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	けいけん
116	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
580	73	50	1	0	0	0

攻撃耐性						
80	120	50	70	70	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	0	0
0	200	0	0

			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	プチフィッシュ	冷気のクリスタル	—

シロヒゲ
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
200	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
2100	124	80	2	0	0	0

攻撃耐性						
80	120	50	70	70	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	0	0
0	200	0	0

			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	—

OYAKATA
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
360	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
7300	152	100	2	0	0	0

攻撃耐性						
80	120	50	70	70	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
50	50	50	50
0	0	0	0

			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	プチフィッシュ	冷気のクリスタル	—

コルセア
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	けいけん
46	24	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
230	37	28	1	5	9	6

攻撃耐性						
100	120	50	70	70	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	0	0
0	200	0	0

			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	—

パイレーツゾンビ
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	けいけん
112	114	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
560	72	52	1	0	0	0

攻撃耐性						
100	120	50	70	70	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
50	0	50	0
0	200	0	0

			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	トゲッチ	退魔のクリスタル	—

鉱石泥棒
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
200	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
1500	124	77	2	0	0	0

攻撃耐性						
100	120	50	70	70	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	0	0
0	200	0	0

			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	—

コルセアエリート
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
300	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
6300	147	95	2	0	0	0

攻撃耐性						
100	120	50	70	70	50	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
100	0	0	0
0	200	0	0

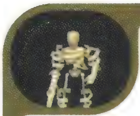
			石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	プチフィッシュ	退魔のクリスタル	—

COLUMN モンスターから受けるダメージ

モンスターから攻撃を受けるとこちらの体力が減るが、このダメージ値は毎回固定ではなくモンスターの攻撃力とキャラクターの防御力から導き出される基準値の100～120%の間で変動する(小数点切り捨て)。仮にモンスターから100のダメージを受けたとすれば、83～120までダメージが変動する可能性があるということだ。



⬅モンスターに対するこちらの攻撃も、与えるダメージに変動がある。



不死　マミー系

持ち上げ	可能
ダウン	する

距離をあけると出してくる毒液がやっかいだ。受けてしまうとふんわりパンなどの回復アイテムが使えないのどカラカラ状態になるので、体力の少ないときは気をつけよう。ガードすればダメージは受けないので、遠距離では不用意に近づかず、毒液を出させてから接近するといい。またはビーム系の銃が効くので、鍛えてあるならわざわざ近づかずに、遠距離から倒してしまってもいいだろう。



⬅不死種は炎と退魔に弱いものが多い。これらの属性が高い武器を使っていこう。

マミー
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん
112	114	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
560	71	57	1	8	5	5

攻撃耐性

レン	剣	銃	ビー	クレ	魔法	ロ打
100	100	100	150	100	100	100
ロ斬	ロ弾	[illegible]	モン	アイ	特別	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
100	0	0	0
[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
0	100	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	退魔のクリスタル	―

バンディ
月花宮殿

Abs	ギルダ	けいけん
164	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
820	94	60	2	0	0	0

攻撃耐性

レン	剣	銃	ビー	クレ	魔法	ロ打
100	100	100	150	100	100	100
ロ斬	ロ弾	[illegible]	モン	アイ	特別	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
100	0	0	0
[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
0	100	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	退魔のクリスタル	―

グール
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
240	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
3800	132	90	2	0	0	0

攻撃耐性

レン	剣	銃	ビー	クレ	魔法	ロ打
100	100	50	150	100	100	100
ロ斬	ロ弾	[illegible]	モン	アイ	特別	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
100	0	50	0
[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
0	100	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	退魔のクリスタル	―

レヴナント
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
400	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
8000	152	105	2	0	0	0

攻撃耐性

レン	剣	銃	ビー	クレ	魔法	ロ打
100	100	50	150	100	100	100
ロ斬	ロ弾	[illegible]	モン	アイ	特別	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
50	0	0	0
[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
0	150	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	退魔のクリスタル	―



不死　ガシャス系

持ち上げ	不可
ダウン	する

遠距離から出してくる衝撃波をガードで防ぎつつ、接近戦に持ち込もう。近距離での攻撃は、途中までモーションがまったく同じの、剣による2種類の斬りつけ。1つは単発の攻撃で終わるが、もう1つのパターンはそのあとに連続して攻撃を出してくる。1発目の攻撃をガードしたあとに反撃しようとすると、それが連続攻撃だった場合に次の2発目をもらってしまうので、反撃はいつもよりワンテンポ遅らせて行うようにしよう。



⬅攻撃が単発か連続かを確認してからでも反撃は間に合う。落ち着いて対処するべし。

ガシャス
ガンドール火山

Abs	ギルダ	けいけん
110	123	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
850	59	45	3	10	4	6

攻撃耐性

レン	剣	銃	ビー	クレ	魔法	ロ打
120	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ弾	[illegible]	モン	アイ	特別	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	150	0	0
[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
0	200	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	バッタン	―	正体不明の骨

フレイムネイル
ガンドール火山

Abs	ギルダ	けいけん
140	123	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
700	79	60	2	0	0	0

攻撃耐性

レン	剣	銃	ビー	クレ	魔法	ロ打
120	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ弾	[illegible]	モン	アイ	特別	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	150	0	0
[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
0	200	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	爆弾・改	―	正体不明の骨

エビルネイル
月花宮殿

Abs	ギルダ	けいけん
200	147	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
1500	116	72	2	0	0	0

攻撃耐性

レン	剣	銃	ビー	クレ	魔法	ロ打
120	100	10	10	10	10	100
ロ斬	ロ弾	[illegible]	モン	アイ	特別	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	0	150	0
[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
0	200	0	0

毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ニンジン	―	正体不明の骨

グラシャス
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
600	112	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
11500	182	130	3	0	0	0

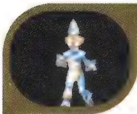
攻撃耐性

レン	剣	銃	ビー	クレ	魔法	ロ打
120	100	10	10	10	10	100
ロ斬	ロ弾	[illegible]	モン	アイ	特別	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

炎	氷	雷	風
0	150	0	0
[illegible]	聖	[illegible]	[illegible]
0	200	0	0

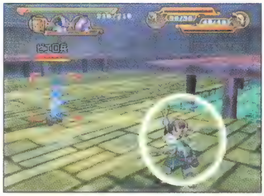
毒	ネバ	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	エスケープの粉	―	正体不明の骨



魔人　ピエロ兵系

持ち上げ	可能
ダウン	する

ピエロ兵のみ遠距離からの攻撃手段であるナイフ投げを持っているが、そのほかのモンスターたちは近距離用の攻撃しか備えていない。すべてガードできるので、「接近したらガードを固めてモンスターの攻撃後のスキにこちらの攻撃を入れる」というお決まりのパターンで楽勝だ。どのモンスターも左手武器に対しては耐性を持っているので、弱点である炎&冷気属性を持つ右手武器で攻撃すると、もっとも効果的だろう。



⬅ピエロ兵は、遠距離攻撃のナイフ投げを持っているので近づくときは注意しよう。

名前	出現場所	Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	回避	[illegible]
ピエロ兵	地下水道	6	6	7	30	7	0	1	0	0	0
グリフォン軍兵士	ガンドール火山	84	33	7	420	48	42	1	9	9	0
エビルパフォーマー	月花宮殿	176	135	7	888	98	64	2	0	0	0
闇の道化師	ゼルマイト鉱山洞	400	112	7	8600	157	110	2	0	0	0

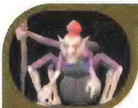
攻撃耐性

名前	レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	魔法	ロ打	ロ斬	ロ追	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
ピエロ兵	100	100	100	100	70	100	100	100	100	100	100	100	100	100
グリフォン軍兵士	100	100	50	50	70	50	100	100	100	100	100	100	100	100
エビルパフォーマー	100	100	50	50	70	50	100	100	100	100	100	100	100	100
闇の道化師	100	100	50	50	50	50	100	100	100	100	100	100	100	100

属性効果

名前	炎	冷	雷	風	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ピエロ兵	50	50	0	0	0	0	0	0
グリフォン軍兵士	50	50	0	0	0	0	0	0
エビルパフォーマー	50	50	0	0	0	0	0	0
闇の道化師	50	50	0	0	0	100	0	0

名前	[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
ピエロ兵	有	有	有	有	ふんわりパン	守りのクリスタル	砂糖きび
グリフォン軍兵士	有	有	有	有	とろりんチーズ	守りのクリスタル	銅のかたまり
エビルパフォーマー	有	有	有	有	ごくじょうチキン	守りのクリスタル	砂糖きび
闇の道化師	有	有	有	有	だぶるプリン	守りのクリスタル	銅のかたまり



魔人　クモババ系

持ち上げ	不可
ダウン	する

呪いの追加効果のあるタタリは、攻撃に入る前に呪文を唱えるモーションがあるので、これを確認したらガードを固めてダメージを防ごう。近距離では上に飛び上がってから攻撃してくるが、発生が遅いのでかなり強引にいったとしても、こちらの攻撃の合間に割り込まれることはほとんどない。なお、ある程度まで体力を減すと自ら体力を回復してくるので、その前に倒してしておきたいところだ。



⬅体力回復はモーションが大きいので攻撃の手を休めなければつぶすことができる。

名前	出現場所	Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	回避	[illegible]
クモババ	七色蝶の森	14	15	6	95	18	5	1	15	0	0
シーバァー	潮騒の洞窟	50	57	6	253	43	25	1	0	0	0
スパイダーレディ	ゼルマイト鉱山洞	240	112	6	4800	137	95	2	0	0	0
ババンチュラ	ゼルマイト鉱山洞	500	112	6	10100	172	115	2	0	0	0

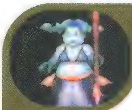
攻撃耐性

名前	レン	[illegible]	[illegible]	ビー	グレ	魔法	ロ打	ロ斬	ロ追	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
クモババ	70	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
シーバァー	70	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
スパイダーレディ	70	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ババンチュラ	70	100	100	100	100	50	100	100	100	100	100	100	100	100

属性効果

名前	炎	冷	雷	風	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
クモババ	0	100	0	0	0	0	50	0
シーバァー	0	0	100	0	0	0	50	0
スパイダーレディ	0	100	0	0	0	0	50	0
ババンチュラ	100	0	0	0	0	0	50	0

名前	[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
クモババ	有	有	有	有	ネバネバピーチ	守りのクリスタル	雷のエレメント
シーバァー	有	有	有	有	ネバネバピーチ	守りのクリスタル	雷のエレメント
スパイダーレディ	有	有	有	有	ネバネバピーチ	守りのクリスタル	雷のエレメント
ババンチュラ	有	有	有	有	ネバネバピーチ	守りのクリスタル	雷のエレメント



魔人　メドゥーおばさん系

持ち上げ	可能
ダウン	する

メドゥーおばさん系で一番注意したいのは、遠距離攻撃の石化光線だ。石化はストップより長時間動けなくなるので、非常に危険な状態といえるだろう。万が一食らってしまったら、メドゥーサの涙を使ってすぐに回復したほうがいい。なお、ほとんどの左手武器に耐性があるので、遠距離で戦いをいどむのは危険だ。接近して槍による攻撃をガードし、そのスキに右手武器の連続攻撃を入れて倒していこう。



←どのモンスターもうろこ斬りの属性に弱いので、この値が高い武器で攻撃していこう。

メドゥーおばさん
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
66	75	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
330	43	32	1	13	4	3

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	200	0
浄	魔	獣	鉄
0	0	0	100

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	イモダンゴ	水竜のクリスタル	意外と丈夫な布

ファットナーガ
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	げきりん
140	123	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
700	79	59	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
150	0	0	0
浄	魔	獣	鉄
0	0	0	100

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	イモダンゴ	稲妻のクリスタル	意外と丈夫な布

ミス・ゴーゴン
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
192	123	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
965	104	68	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	200	0	0
浄	魔	獣	鉄
0	0	0	100

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	イモダンゴ	稲妻のクリスタル	意外と丈夫な布

ミセス・ゴーゴン
ゼルマイト鉱山洞

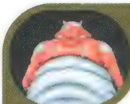
Abs	ギルダ	げきりん
500	112	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
10000	172	115	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
25	25	25	25
浄	魔	獣	鉄
0	100	0	100

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	イモダンゴ	稲妻のクリスタル	意外と丈夫な布



魔人　メムイータ系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

ガードしても、ダメージ+のどカラカラ&ネバネバ状態になってしまう遠距離攻撃がやっかい。密着してしまえばこの攻撃は当たらないので、まずは接近することから始めよう。うまく近づくことができたら、ロックオンの状態で密着して連続攻撃をたたき込む。このときメムイータがジャンプ攻撃を出してきたら、バック転で回避しよう。もし難しいようなら、多少のダメージは受けてしまうがガードで防ぐように。



←遠距離攻撃は、ガードしても複数の状態異常になってしまう可能性のある凶悪な技だ。

バーガー
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
90	22	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
450	52	35	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	120	50	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	50	100	100	50

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	100	0	100
浄	魔	獣	鉄
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	リペアの粉	ビンビンドリンク	ぶあつい皮

ストーミィー
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
180	112	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1600	105	65	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	120	50	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	50	100	100	50

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	50	100	0
浄	魔	獣	鉄
100	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	リペアの粉	ビンビンドリンク	ぶあつい皮

ラーダァ
ゼルマイト鉱山洞

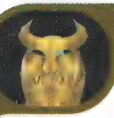
Abs	ギルダ	げきりん
360	112	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
7700	152	105	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	120	50	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特削	魔石
100	100	100	50	100	100	50

属性効果			
炎	氷	雷	風
100	50	50	50
浄	魔	獣	鉄
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	リペアの粉	ビンビンドリンク	ぶあつい皮



魔人　鬼面族系

持ち上げ	不可
ダウン	する

基本的に前方からの攻撃は通じないので、背後をとって攻撃する必要がある。キャラクター3人分くらいの間隔をとってガードを固めて待てば突進してくるので、これを防いだあとに背後に回り込もう。突進のあとはダウンするので簡単に背後をとることができ、そのあとで連続攻撃をたたき込めば楽に倒せる。ただし、あまり近づきすぎるとガードの上からダメージを受けるかみつき攻撃をしてくるので注意しよう。



←攻撃力が高ければ、前方の盾の上からダメージを与えることも不可能ではない。

鬼面族
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	げきりん
20	18	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	飛回	旋回
110	23	11	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	50	50	100	100	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
50	0	100	0
砕	聖	獣	妖
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	無	無	リペアの粉	守りのクリスタル	意外と丈夫な布

溶岩ランナー
ガンドール火山

Abs	ギルダ	げきりん
98	57	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	飛回	旋回
495	51	45	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	50	50	100	100	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	150	0	0
砕	聖	獣	妖
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	無	無	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ

ストーンガード
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
200	112	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	飛回	旋回
2600	127	85	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	50	20	100	100	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
100	0	0	0
砕	聖	獣	妖
150	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	無	無	リペアの粉	守りのクリスタル	意外と丈夫な布

ラストガーディアン
ゼルマイト鉱山洞

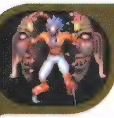
Abs	ギルダ	げきりん
400	112	10

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	飛回	旋回
8500	157	110	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	10	10	50	100	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
50	0	0	0
砕	聖	獣	妖
200	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	無	無	リペアの粉	守りのクリスタル	鉄クズ



魔人　ニカポス系

持ち上げ	可能
ダウン	する

遠距離では炎属性の魔法、近距離では突進攻撃を繰り出してくる。魔法はモニカでガードすれば、吸収魔法剣の魔力に変えることができる。インクーダーの場合は炎属性に弱いので、そのまま吸収魔法剣をぶつけてやろう。突進は誘導性が高くガードしてもダメージを受けてしまうが、背後に回ってしまえば簡単によけることができる。ロックオンを外して背後をとり、連続攻撃でダメージを与える戦法が効果的だ。



←鉄仮面のみ剣と銃に耐性が高いので、ほかの武器を使用していくようにすること。

ニカポス
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	げきりん
30	22	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	飛回	旋回
155	26	18	1	9	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	100	0	50
砕	聖	獣	妖
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	トゲッチ	—	—

鉄仮面
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	げきりん
140	123	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	飛回	旋回
700	79	64	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	50	50	50	50	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	100	0
砕	聖	獣	妖
100	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	イモダンゴ	—	—

ガハバハ
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
240	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	飛回	旋回
3900	132	95	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	100	100	50	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	100	0	50
砕	聖	獣	妖
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	トゲッチ	—	—

インクーダー
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
400	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	飛回	旋回
9200	162	110	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
100	100	100	100	100	100	100
ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
100	0	0	100
砕	聖	獣	妖
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	トゲッチ	—	—



精霊　エレメント系

持ち上げ	可能
ダウン	する

エレメント系は5つの属性に分けることができ、それぞれ反対の属性に対して非常に弱い。攻撃方法は自らの属性の魔法と、急降下してのはさみ込みだ。たいてい1つのフロアに複数の種類のエレメントがいるので、反対属性の魔力をためて吸収魔法剣で打ち出せば大ダメージを与えることができる。銃に対して耐性が高いので、モニカで戦うといいだろう。はさみ込みは、受けてしまうと2回ダメージが入るので要注意。

エレメントボウ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けまりん
14	15	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
85	18	10	1	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	250	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント

スピリットボウ
ガンドール火山

Abs	ギルダ	けまりん
120	120	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
600	74	55	1	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	250	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント

ファイアゴースト
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けまりん
240	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
3100	127	89	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	250	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント

マグマの使者
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けまりん
400	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
9500	167	115	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	250	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント

エレメントサム
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けまりん
14	15	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
85	18	10	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	250	0	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント

スピリットサム
ガンドール火山

Abs	ギルダ	けまりん
120	120	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
600	74	55	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	250	0	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント

スノーゴースト
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けまりん
240	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
3000	127	88	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	250	0	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント

雪原の使者
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けまりん
400	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
9600	167	115	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	250	0	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント

エレメントビリー
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	けまりん
70	36	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
350	45	33	1	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	0	0	250
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント

スピリットビリー
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けまりん
116	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
580	72	55	1	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	0	0	250
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント

サンダーゴースト
月花宮殿

Abs	ギルダ	けまりん
190	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
950	108	70	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	0	0	150
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	100	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント

雷の使者
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けまりん
400	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
9700	167	115	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ヒー	グレ	魔法	ロIT
	80	80	20	80	50	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
	100	100	100	100	100	100	200

属性効果	炎	冷	雷	風
	0	0	0	250
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	0

毒	ネバ	入	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント

エレメントプヨン
潮騒の洞窟

Abs	ギルダ	けいけん
58	22	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
295	41	30	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	20	80	50	100	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	200

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	250	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石けん	守りのクリスタル	水のエレメント

レインゴースト
月花宮殿

Abs	ギルダ	けいけん
190	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
950	108	70	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	20	80	50	100	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	200

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	150	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	100	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石けん	守りのクリスタル	水のエレメント

エレメントヒューン
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん
28	12	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
180	32	24	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	20	80	50	100	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	200

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	250	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント

ストームゴースト
月花宮殿

Abs	ギルダ	けいけん
190	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
950	108	70	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	20	80	50	100	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	200

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	150	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	100	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント

スピリットプヨン
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん
118	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
590	73	55	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	20	80	50	100	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	200

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	250	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石けん	守りのクリスタル	水のエレメント

荒波の使者
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
400	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
9900	167	115	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	20	80	50	100	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	200

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	250	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石けん	守りのクリスタル	水のエレメント

スピリットヒューン
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けいけん
112	114	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
560	69	55	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	20	80	50	100	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	200

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	250	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント

風の使者
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
400	112	7

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
9800	167	115	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
80	80	20	80	50	100	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	200

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	250	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント



精霊　ピクシー系

持ち上げ	可能
ダウン	しない

レンチに対しての耐性が非常に高く、よほどの攻撃力がないかぎり、ほとんどダメージを与えることができない。そのかわり銃への耐性は低いので、こちらを使って攻撃していこう。使ってくる攻撃はかみつきと魔法。ともにガード可能で、モニカなら魔法をガードすることで魔力に変えることができる。

ピクシー
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けいけん
8	15	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
80	16	5	1	5	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
30	100	150	80	100	130	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ときめきチェリー	—	光のエレメント

フェアリー
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん
240	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
4600	137	99	2	5	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
30	100	150	80	100	130	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	100	0	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ときめきチェリー	—	光のエレメント

シルフ
七色蝶の森

Abs	ギルダ	けいけん
120	120	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
600	73	57	1	5	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
30	100	150	80	100	130	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	100	0
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ときめきチェリー	—	光のエレメント

インプ
ゼルマイト鉱山洞

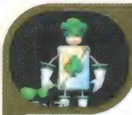
Abs	ギルダ	けいけん
400	112	6

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
8900	162	110	2	5	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打
30	100	150	80	100	130	100
ロ斬	ロ弾	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	100
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	100	0	0

[illegible]	[illegible]	[illegible]	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ときめきチェリー	—	光のエレメント



トランプ　トランプ系

持ち上げ	可能
ダウン	する

行動のパターンは、こちらに近づいてきて武器による攻撃をしてくるだけという単純なもの。ただし、どの種類のトランプもガードの上からダメージを与える攻撃を持っているので、ガードは固めず、ロックオンを外して背後をとる戦術で戦おう。左手武器の攻撃には耐性を持っているため、あまり有効ではない。ちなみに、ハートはある程度体力を減らすと回復を行うので、倒すときは一気にトドメをさしてしまおう。

クローバー（月花宮殿）

Abs	ギルダ	けまりん
166	68	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
833	94	60	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
200	0	0	0
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	トゲッチ	―	―

S・クローバー（月花宮殿）

Abs	ギルダ	けまりん
190	102	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1100	112	65	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
200	0	0	0
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

R・クローバー（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けまりん
240	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
4200	137	95	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
200	0	0	0
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

RSF・クローバー（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けまりん
500	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
10800	177	120	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
200	0	0	0
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

ハート（月花宮殿）

Abs	ギルダ	けまりん
168	68	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
842	94	60	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	200	0	0
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ミミー	―	―

S・ハート（月花宮殿）

Abs	ギルダ	けまりん
190	102	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1100	112	65	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	200	0	0
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

R・ハート（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けまりん
240	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
4300	137	96	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	200	0	0
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

RSF・ハート（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けまりん
500	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
10900	177	120	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	200	0	0
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

スペード（月花宮殿）

Abs	ギルダ	けまりん
170	68	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
850	94	60	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	0	0	200
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	エヴィ	―	―

S・スペード（月花宮殿）

Abs	ギルダ	けまりん
190	102	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1100	112	65	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	0	0	200
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

R・スペード（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けまりん
240	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
4400	137	97	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	0	0	200
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

RSF・スペード（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けまりん
500	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
11000	177	120	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ヒー	グレ	魔法	ロ打
100	100	50	50	50	50	100
ロ斬	ロ突	ロ重	モン	アイ	特剣	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	冷	雷	風
0	0	0	200
砕	聖	獣	[illegible]
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	―	―	―

ダイヤ
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
172	68	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
865	94	60	3	12	3	8

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
100	100	50	50	50	50	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	150	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ミノン	—	—

S・ダイヤ
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
190	102	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1100	112	65	2	12	3	8

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
100	100	50	50	50	50	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	150	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	—	—	—

R・ダイヤ
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
240	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
4500	137	98	4	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
100	100	50	50	50	50	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	150	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	—	—	—

RSF・ダイヤ
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
500	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
11100	177	120	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
100	100	50	50	50	50	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	150	0
50	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	—	—	—

ジョーカー
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
183	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
910	101	67	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
100	100	50	50	50	50	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	0	0
0	200	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石	ガンリペア	—

S・ジョーカー
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
190	102	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1100	113	65	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
100	100	50	50	50	50	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	0	0
0	200	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石	ガンリペア	—

R・ジョーカー
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
240	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
4900	137	92	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
100	100	50	50	50	50	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	0	0
0	200	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石	ガンリペア	—

RSF・ジョーカー
ゼルマイト鉱山洞

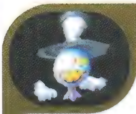
Abs	ギルダ	げきりん
500	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
11200	177	120	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
100	100	50	50	50	50	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
0	0	0	0
0	200	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	石	ガンリペア	—



魔法生物　風船男爵系

持ち上げ	可能
ダウン	する

行動が単純で攻撃も弱く、こちらへ向かってきてガード可能な近距離攻撃を使ってくるだけ。銃への耐性がかなり低いので、遠距離から連射して倒すのがもっとも簡単な倒し方だ。逆にレンチへの耐性はかなり高いので、中途半端な攻撃力ではダメージを与えることができない。

風船男爵
地下水道

Abs	ギルダ	げきりん
8	9	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
32	8	0	1	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
50	100	170	150	150	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
50	0	50	0
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	無	ボムナッツ	風のクリスタル	—

バルーン伯爵
月花宮殿

Abs	ギルダ	げきりん
162	112	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
812	92	55	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
50	100	170	150	150	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
50	0	50	0
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	無	ボムナッツ	風のクリスタル	—

バルーン公爵
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	げきりん
300	112	5

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
5600	142	92	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	槌	ピー	グレ	魔法	口打
10	100	170	150	150	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
50	0	50	0
0	0	0	0

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	無	ボムナッツ	風のクリスタル	—



魔法生物　般若の面系

持ち上げ	可能
ダウン	する

遠距離からの攻撃である毒液を受けてしまうと、毒+のどカラカラ状態になってしまう。近距離攻撃はガードできるので、接近して防いでから攻撃に転じよう。どのモンスターも剣耐性が高く、夜叉の面と鬼くぐつはグレネードへの耐性が非常に高い。ほとんどダメージは与えられないので、ユリスにチェンジしてレンチで殴るのが一番だ。弱点属性も効果の高いものが多いので、意識してねらっていくようにしよう。



←夜叉の面以降はグレネード耐性が極端に高くなる。左手武器で倒すときは注意。

般若の面（七色蝶の森）

Abs	ギルダ	[illegible]
12	14	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
66	18	8	1	5	4	5

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ピー	グレ	魔法	口打
100	50	100	100	100	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
50	50	50	50
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

毒	まひ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	聖水	粉砕のクリスタル	毒薬

アレクサンダー（ガンドール火山）

Abs	ギルダ	[illegible]
106	58	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
530	58	48	3	5	4	5

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ピー	グレ	魔法	口打
100	50	100	100	100	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
50	0	100	0
砕	[illegible]	[illegible]	[illegible]
50	0	0	0

毒	まひ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	聖水	粉砕のクリスタル	鉄クズ

夜叉の面（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	[illegible]
240	112	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
3200	127	90	2	5	4	5

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ピー	グレ	魔法	口打
100	50	100	100	10	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
100	0	50	50
砕	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

毒	まひ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	聖水	粉砕のクリスタル	毒薬

鬼くぐつ（ゼルマイト鉱山洞）

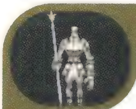
Abs	ギルダ	[illegible]
300	112	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
6700	147	100	3	5	4	5

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ピー	グレ	魔法	口打
100	50	100	100	10	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	100	0	100
砕	[illegible]	[illegible]	[illegible]
0	0	0	0

毒	まひ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	聖水	粉砕のクリスタル	鉄クズ



魔法生物　スタチュー系

持ち上げ	不可
ダウン	する

攻撃モーションと移動速度が非常に遅いので、近づいてユリスのレンチで連続攻撃を決めまくろう。スタチュー系の攻撃は横斬りと縦斬りがあり、縦斬りのほうはガードの上からダメージを受けてしまう。こちらの攻撃中に縦斬りのモーションに入ったら、バック転で回避するのがベストだ。また、どちらの攻撃も誘導性が高いので、背後をとったからといってガードをおこたると、痛い目を見ることになる。



←銃と剣はほとんど通用しない。粉砕力の高いレンチなら大ダメージを与えられる。

スタチュー（潮騒の洞窟）

Abs	ギルダ	[illegible]
50	57	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
350	40	32	3	10	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ピー	グレ	魔法	口打
120	20	20	50	100	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	0
砕	[illegible]	[illegible]	[illegible]
150	0	0	0

毒	まひ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ミミー	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩

リビングアーマー（ガンドール火山）

Abs	ギルダ	[illegible]
112	114	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
560	71	52	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ピー	グレ	魔法	口打
120	20	20	50	100	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	0
砕	[illegible]	[illegible]	[illegible]
150	0	0	0

毒	まひ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	粉砕のクリスタル	ガッシリ石

ガーディア（月花宮殿）

Abs	ギルダ	[illegible]
184	81	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
920	102	70	4	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ピー	グレ	魔法	口打
120	20	20	50	100	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	100	0
砕	[illegible]	[illegible]	[illegible]
100	0	0	0

毒	まひ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ニンジン	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩

ダークキーパー（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	[illegible]
400	112	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	[illegible]	[illegible]
8100	157	105	4	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ピー	グレ	魔法	口打
120	20	20	50	100	100	100
口斬	口速	口魔	モン	アイ	[illegible]	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	0
砕	[illegible]	[illegible]	[illegible]
150	100	0	0

毒	まひ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	粉砕のクリスタル	ガッシリ石



魔法生物　スタチュードッグ系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

スタチュードッグ系の攻撃は突進のみ。モーションがわかりづらいので、まずはガードを固めて様子を見よう。突進してきたらそれを確実にガードし、そのあとで反撃していくといい。銃や剣への耐性が高いので、こちらからの攻撃はユリスのレンチを使っていくのがオススメ。粉砕のパラメータも高ければなおいいだろう。なお、突進は誘導性が高くない直線的な攻撃なので、左右に移動するだけでも避けることができる。



←剣では効率よくダメージを与えることができないので、ユリスにチェンジしよう。

スタチュードッグ（ステラ渓谷）

Abs	ギルダ	けいけん
20	18	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
100	25	17	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔法	ロ打
120	20	20	50	100	100	100
ロ斬	ロ通	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	0
粉	毒	麻	眠
150	0	0	0

毒	ミバ	スタ	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ときめきチェリー	力のクリスタル	―

コーラルドック（潮騒の洞窟）

Abs	ギルダ	けいけん
120	120	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
600	75	55	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔法	ロ打
120	20	20	50	100	100	100
ロ斬	ロ通	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	50	0
粉	毒	麻	眠
150	0	0	0

毒	ミバ	スタ	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ときめきチェリー	粉砕のクリスタル	―

トイロック（月花宮殿）

Abs	ギルダ	けいけん
198	78	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
1065	107	70	4	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔法	ロ打
120	20	20	50	100	100	100
ロ斬	ロ通	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
50	0	0	0
粉	毒	麻	眠
150	0	0	0

毒	ミバ	スタ	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ときめきチェリー	力のクリスタル	―

ケルベロス（ゼルマイト鉱山洞）

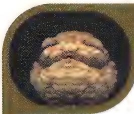
Abs	ギルダ	けいけん
400	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
8300	157	110	4	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔法	ロ打
120	20	20	50	50	100	100
ロ斬	ロ通	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	50	0	0
粉	毒	麻	眠
150	0	0	0

毒	ミバ	スタ	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ときめきチェリー	粉砕のクリスタル	―



魔法生物　イワノフ系

持ち上げ	可能
ダウン	する

遠距離から回転体当たりをしてきた場合は、ガードせずに左右へ移動して回避したい。ガードしても体力を削られるわけではないのだが、技後のスキが少ないのでガードしてから反撃しようとすると、逆に攻撃を受けてしまうこともあるのだ。直線的な攻撃を避けるのは簡単なので、そのあと背後をとり、連続攻撃を決めていく。イワノフ系は剣に強い耐性を持っているので、使用する武器はレンチがオススメだ。



←近距離で出してくるかみつきは、素直にガードして技後のスキに反撃しよう。

イワノフ（ステラ渓谷）

Abs	ギルダ	けいけん
34	18	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
180	27	20	2	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔法	ロ打
120	20	20	50	100	100	100
ロ斬	ロ通	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
25	25	25	25
粉	毒	麻	眠
100	0	0	0

毒	ミバ	スタ	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ミノン	粉砕のクリスタル	ガッシリ石

マグマノフ（ガンドール火山）

Abs	ギルダ	けいけん
90	33	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
450	48	45	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔法	ロ打
120	20	20	50	100	100	100
ロ斬	ロ通	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	100	25	25
粉	毒	麻	眠
100	0	0	0

毒	ミバ	スタ	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩

ロックフェイス（ゼルマイト鉱山洞）

Abs	ギルダ	けいけん
240	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
6000	132	95	4	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔法	ロ打
120	20	20	50	100	100	100
ロ斬	ロ通	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
25	25	25	25
粉	毒	麻	眠
100	0	0	0

毒	ミバ	スタ	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	粉砕のクリスタル	ガッシリ石

岩之助（ゼルマイト鉱山洞）

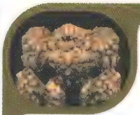
Abs	ギルダ	けいけん
500	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
10200	172	115	3	0	0	0

攻撃耐性						
レン	剣	銃	ビー	ウレ	魔法	ロ打
120	20	20	50	100	100	100
ロ斬	ロ通	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
100	100	100	100	100	100	100

属性効果			
炎	氷	雷	風
0	0	0	0
粉	毒	麻	眠
250	0	0	0

毒	ミバ	スタ	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	石	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩



魔法生物　ゴーレム系

持ち上げ　不可
ダウン　しない

腕を振り回す攻撃とたたきつける攻撃、どちらもガードの上からダメージを受けるので、ロックオンを外し、つねに背後をとる戦術でいこう。背後に回ればこれらの攻撃の死角に入れるので、耐性のないレンチで連続攻撃を入れていく。あまりよくばらずに3発程度で止めておき、再び背後へと移動しよう。粉砕の属性に対しては極端に弱いので、できればこの値が高いレンチを使っていきたい。



←たたきつけは、ガードしていてもはじき飛ばされてしまう。後ろに回って回避しよう。

ゴーレム
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	
30	22	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
450	26	18	2	6	6	25

攻撃耐性

100	20	20	50	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

0	0	0	0
200	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ビンビンドリンク	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩

レイヴゴーレム
ガンドール火山

Abs	ギルダ	
104	57	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
850	55	49	3	0	0	0

攻撃耐性

100	20	20	50	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

0	100	0	0
200	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ビンビンドリンク	粉砕のクリスタル	ガッシリ石

ロックティスター
月花宮殿

Abs	ギルダ	
200	112	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
980	105	72	4	0	0	0

攻撃耐性

100	20	20	50	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

25	25	25	25
200	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ビンビンドリンク	粉砕のクリスタル	ごつごつ岩

タイタン
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	
360	112	9

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
8500	152	105	4	10	2	3

攻撃耐性

100	20	20	50	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

0	0	0	0
200	0	0	0

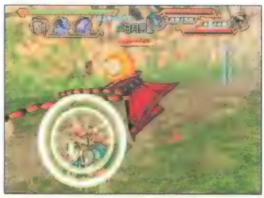
				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
無	有	有	有	ビンビンドリンク	粉砕のクリスタル	ガッシリ石



魔法生物　三日月男爵系

持ち上げ　不可
ダウン　しない

つねに空中に浮いているが、攻撃をしかけるときは地面すれすれまで降りてくるので、ガードしたあとなら右手武器でもダメージを与えることができる。しかし、レンチと剣への耐性が高いので、素直に遠距離から弱点である銃で攻撃していくといい。稲妻属性にも弱いので、この値が高い銃があればぜひ使っていこう。なお、三日月男爵系の遠距離攻撃にはストップの効果があるため、これだけには十分気をつけたい。



←2つある攻撃は、どれもガードすることができる。落ち着いて対処していこう。

三日月男爵
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	
40	68	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
200	30	15	1	0	0	0

攻撃耐性

50	50	150	150	50	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

0	0	100	100
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	ニンジン	力のクリスタル	ガラスのもと

ステックジョー
ガンドール火山

Abs	ギルダ	
74	57	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
370	49	40	1	0	0	0

攻撃耐性

50	50	150	150	50	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

0	0	100	100
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	エスケープの粉	力のクリスタル	命のエレメント

ムーンジョー
月花宮殿

Abs	ギルダ	
198	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
1036	111	69	2	0	0	0

攻撃耐性

50	50	150	150	50	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

0	0	100	100
0	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	エスケープの粉	力のクリスタル	ガラスのもと

怪傑月光
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	
360	112	8

HP	攻撃	防御	硬さ	ガード		
7600	152	105	2	0	0	0

攻撃耐性

50	50	150	150	50	100	100
100	100	100	100	100	100	100

属性効果

0	0	100	0
100	0	0	0

				アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	有	有	有	エスケープの粉	力のクリスタル	命のエレメント

魔法生物　ミミック系

持ち上げ	可能
ダウン	する

宝箱を背後から開ければ、ミミックの背後をとった状態で戦闘が始まるので最初から有利に立てる。万が一正面から開けてしまっても攻撃はすべてガードすることができるので、この場合はガード後のスキに攻撃をたたき込もう。弱点はビーム系の銃となっているが、レンチや剣でも十分なダメージを与えられるので、こちらを使ってもいい。属性では粉砕に対しての耐性が低いので、この値が高いものを選べば完璧だ。

名前	出現場所	Abs	ギャラ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	耐回	敏回
ミミック	地下水道	8	12	5	80	9	2	3	10	12	12
ミミック2	七色蝶の森	130	68	5	650	74	58	3	0	0	0
ミミック2	ステラ渓谷	130	68	5	650	76	62	2	0	0	0
ミミック2	潮騒の洞窟	130	68	5	800	76	57	3	0	0	0
ミミック2	ガンドール火山	130	68	5	650	76	58	2	0	0	0
ミミック	ゼルマイト鉱山洞	240	112	5	3600	132	93	4	0	0	0
ミミック	七色蝶の森	10	18	5	120	19	10	3	0	0	0
ミミック	ステラ渓谷	20	27	5	300	28	18	2	0	0	0
ミミック	潮騒の洞窟	30	40	5	350	45	35	3	0	0	0
ミミック	ガンドール火山	92	51	5	460	51	45	2	0	0	0
ミミック	月花宮殿	100	68	5	1350	107	73	4	0	0	0
ミミック2	ゼルマイト鉱山洞	360	112	5	7900	152	105	4	0	0	0

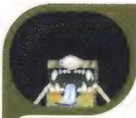
攻撃耐性

名前	出現場所	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	口打	口斬	口突	口魔	モン	アイ	特耐	魔石
ミミック	地下水道	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック2	七色蝶の森	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック2	ステラ渓谷	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック2	潮騒の洞窟	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック2	ガンドール火山	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック	ゼルマイト鉱山洞	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック	七色蝶の森	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック	ステラ渓谷	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック	潮騒の洞窟	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック	ガンドール火山	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック	月花宮殿	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
ミミック2	ゼルマイト鉱山洞	100	100	50	150	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

属性効果・状態異常・アイテム

名前	出現場所	地	水	火	風	砕	雷	獣	聖	毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
ミミック	地下水道	50	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	粉砕のクリスタル	—	—
ミミック2	七色蝶の森	50	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
ミミック2	ステラ渓谷	0	0	50	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
ミミック2	潮騒の洞窟	0	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
ミミック2	ガンドール火山	0	50	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
ミミック	ゼルマイト鉱山洞	0	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
ミミック	七色蝶の森	50	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	ミミー	—	—
ミミック	ステラ渓谷	0	0	50	0	150	0	0	0	無	無	無	有	バッタン	—	ゴロゴロ丸太
ミミック	潮騒の洞窟	0	50	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
ミミック	ガンドール火山	0	50	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	プチフィッシュ	—	—
ミミック	月花宮殿	0	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
ミミック2	ゼルマイト鉱山洞	0	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—

※1つの地域にステータスの異なるミミックが出現するときは、「ミミック2」と表示しています。



魔法生物　キングミミック系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

ゲーム序盤ではかなり強い部類に入る敵なので、ライドポッドで倒してしまってもいいくらいのモンスターだ。キングミミックの攻撃はミミックと違い、ガードの上からでもダメージを受けるのがやっかい。ユリスたちで戦うならロックオンを外して背後をとっていきたい。背後に回ったら振り向くまでの間に攻撃を加えよう。無理せずに「3発程度で止め、再び背後へ回る」を繰り返して倒すのがベストだ。

名前	地域	Abs	ギルダ	げきりん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
キングミミック	地下水道	10	12	3	150	14	7	3	0	0	0
キングミミック2	七色蝶の森	146	78	3	730	77	57	3	0	0	0
キングミミック2	ステラ渓谷	160	78	3	800	84	70	2	0	0	0
キングミミック2	潮騒の洞窟	160	78	3	800	85	65	2	0	0	0
キングミミック2	ガンドール火山	160	78	3	800	84	65	3	0	0	0
キングミミック	ゼルマイト鉱山洞	300	112	3	7000	142	92	4	0	0	0
キングミミック	七色蝶の森	16	18	3	250	21	15	3	0	0	0
キングミミック	ステラ渓谷	20	27	3	400	38	30	2	0	0	0
キングミミック	潮騒の洞窟	40	40	3	600	51	40	2	0	0	0
キングミミック	ガンドール火山	120	68	3	750	61	50	2	0	0	0
キングミミック	月花宮殿	200	112	3	1300	117	80	2	0	0	0
キングミミック2	ゼルマイト鉱山洞	600	112	3	11700	182	130	2	0	0	0

攻撃耐性

名前	地域	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打	ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
キングミミック	地下水道	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック2	七色蝶の森	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック2	ステラ渓谷	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック2	潮騒の洞窟	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック2	ガンドール火山	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック	ゼルマイト鉱山洞	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック	七色蝶の森	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック	ステラ渓谷	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック	潮騒の洞窟	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック	ガンドール火山	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック	月花宮殿	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100
キングミミック2	ゼルマイト鉱山洞	100	100	50	150	50	100	100	100	100	100	100	100	100	100

属性効果・状態・アイテム

名前	地域	炎	冷	雷	[illegible]	砕	[illegible]	[illegible]	[illegible]	毒	マヒ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
キングミミック	地下水道	50	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック2	七色蝶の森	50	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック2	ステラ渓谷	0	0	50	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック2	潮騒の洞窟	0	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック2	ガンドール火山	0	50	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック	ゼルマイト鉱山洞	0	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック	七色蝶の森	50	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック	ステラ渓谷	0	0	50	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	ゴロゴロ丸太
キングミミック	潮騒の洞窟	0	50	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック	ガンドール火山	0	50	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック	月花宮殿	0	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—
キングミミック2	ゼルマイト鉱山洞	0	0	0	0	150	0	0	0	無	無	無	有	—	—	—

※1つの地域にステータスの異なるキングミミックが出現するときは、「キングミミック2」と表示しています。

竜族　キラースネーク系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

ユリスたちではなく、ライドポッドで倒すべき系統のモンスター。サムライアームの攻撃に弱いので、持っているならこれを装備して戦いたいところだ。キラースネークが地面に潜ったら攻撃の手を休めて、いったんその場から離れよう。これで、そのあとに出してくる地面から突き上げる攻撃を回避できる。この攻撃はガードでは防げないので、動いてかわすしかない。できれば移動スピードの速いフットを装備しよう。



←かみつき攻撃は、ガードの上からでもダメージ+毒のステータス異常になる。

名前	出現場所	ABS	ギルダ	げきりん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
キラースネーク	七色蝶の森	20	22	10	150	19	15	3	5	5	5
シーサーペント	潮騒の洞窟	78	30	10	390	51	38	2	0	0	0
土龍	ゼルマイト鉱山洞	300	112	10	6500	142	95	4	0	0	0
デッドロープ	ゼルマイト鉱山洞	400	112	10	9400	162	115	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	重	ビー	グレ	魔法	ロ打	ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
キラースネーク	50	50	50	50	50	50	100	150	100	100	50	100	100	100
シーサーペント	50	50	50	50	50	50	100	150	100	100	50	100	100	100
土龍	50	50	50	50	50	50	100	150	100	100	50	100	100	100
デッドロープ	50	50	50	50	50	50	100	150	100	100	50	100	100	100

属性効果	炎	冷	雷	風	砕	毒	獣	聖
キラースネーク	0	50	0	0	50	0	0	100
シーサーペント	50	50	0	0	0	0	0	100
土龍	0	0	0	0	100	0	0	100
デッドロープ	0	0	0	100	150	0	0	100

名前	毒	まひ	沈	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
キラースネーク	無	無	無	無	水竜のクリスタル	—	命のエレメント
シーサーペント	無	無	無	無	水竜のクリスタル	—	命のエレメント
土龍	無	無	無	無	水竜のクリスタル	—	命のエレメント
デッドロープ	無	無	無	無	水竜のクリスタル	—	命のエレメント

竜族　ドラゴン系

持ち上げ	不可
ダウン	しない

遠距離からのブレスに注意しつつ接近し、そのあとは両腕の攻撃に気をつけて背後をとる。この攻撃はガードすることができるので、もし攻撃を受けてしまいそうなら焦らずガードしよう。背後をとったら、ドラゴンが向き直るまでに連続攻撃を入れる。あとはガード不能のブレスに気をつけて、これを繰り返そう。なお、ライドポッドの能力が高ければ、ライドポッドに乗り込んで攻撃するのもいい。



←すべての状態異常に対して耐性を持つので、状態異常をねらうのは無意味だ。

名前	出現場所	ABS	ギルダ	げきりん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
ドラゴン	ステラ渓谷	50	68	10	350	33	25	2	4	0	0
レッドドラゴン	ガンドール火山	118	132	10	900	60	49	2	0	0	0
アースドラゴン	月花宮殿	300	112	10	2500	120	75	4	0	0	0
ティアマト	ゼルマイト鉱山洞	600	112	10	11400	177	130	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	重	ビー	グレ	魔法	ロ打	ロ斬	ロ遠	ロ魔	モン	アイ	特耐	魔石
ドラゴン	80	80	50	100	50	100	100	100	100	100	50	100	100	50
レッドドラゴン	80	80	50	100	50	100	100	100	100	100	50	100	100	50
アースドラゴン	80	80	50	100	50	100	100	100	100	100	50	100	100	50
ティアマト	80	80	50	100	50	100	100	100	100	100	50	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	風	砕	毒	獣	聖
ドラゴン	0	0	0	0	50	0	0	150
レッドドラゴン	0	100	0	0	50	0	0	150
アースドラゴン	0	0	0	100	50	0	0	150
ティアマト	0	0	0	0	150	0	0	150

名前	毒	まひ	沈	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
ドラゴン	無	無	無	無	エスケープの粉	水竜のクリスタル	命のエレメント
レッドドラゴン	無	無	無	無	エスケープの粉	水竜のクリスタル	激辛ペッパー
アースドラゴン	無	無	無	無	エスケープの粉	水竜のクリスタル	激辛ペッパー
ティアマト	無	無	無	無	エスケープの粉	水竜のクリスタル	激辛ペッパー

竜族　ジェムロン系

持ち上げ	可能
ダウン	する

エレメント系と同じく、5つの属性を持つものに分かれ、反属性の攻撃に対して弱い。また、H･ジェムロン系だけはうろこ斬り耐性がほかのものに比べて低くなっている。攻撃は自らの属性を持つブレスと、回転しながらの体当たり。レンチに弱いので、回転体当たりをガードしたあとに連続攻撃を入れていこう。ただし、ガードしたあとすぐ反撃に転じないと、逆にブレスで攻撃される危険がある。判断はすばやく的確に。

F･ジェムロン
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
22	12	5	120	27	15	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	0	200	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント

F･ドレイク
月花宮殿

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
190	148	7	950	105	68	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	0	200	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント

C･ジェムロン
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
22	12	5	120	27	15	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	200	0	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	冷気の魔石	冷気のクリスタル	水のエレメント

C･ドレイク
月花宮殿

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
190	148	7	950	105	68	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	200	0	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント

T･ジェムロン
ステラ渓谷

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
22	12	5	120	27	15	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	0	0	0	200
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント

T･ドレイク
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
200	112	7	2300	124	82	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	0	0	0	200
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント

F･ガンドロン
ガンドール火山

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
100	78	6	506	57	40	2	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	0	200	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント

古代火竜
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
300	112	8	6800	147	100	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	0	250	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	炎の魔石	炎のクリスタル	火のエレメント

C･ガンドロン
ガンドール火山

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
70	78	6	350	46	40	1	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	200	0	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント

古代氷竜
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
300	112	8	6900	147	100	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	250	0	0	0
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	冷気の魔石	冷気のクリスタル	冷気のエレメント

T･ガンドロン
ガンドール火山

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
70	78	6	350	46	40	1	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	0	0	0	200
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント

古代雷竜
ゼルマイト鉱山洞

Abs	ギルダ	けいけん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	剣回	銃回
360	112	8	7100	152	100	3	0	0	0

攻撃耐性	レン	斬	突	ビー	グレ	魔法	ロ打
	120	80	80	100	100	100	100
	ロ斬	ロ突	ロ魔	モン	アイ	特剣	魔石
	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	地
	0	0	0	250
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	0	0	0	50

毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
有	無	有	有	稲妻の魔石	稲妻のクリスタル	雷のエレメント

名前	出現場所	Abs	ギルダ	げきりん	HP	攻撃	防御	硬さ	ガード	回避	跳躍
W・ジェムロン	ステラ渓谷	22	12	5	120	27	15	2	0	0	0
W・ガンドロン	ガンドール火山	70	78	6	350	46	40	1	0	0	0
W・ドレイク	ゼルマイト鉱山洞	200	112	7	2200	124	81	3	0	0	0
古代飛竜	ゼルマイト鉱山洞	360	112	8	7000	147	100	3	0	0	0
H・ジェムロン	ステラ渓谷	38	57	5	160	27	15	1	0	0	0
H・ガンドロン	ガンドール火山	70	78	6	350	46	40	1	0	0	0
H・ドレイク	ゼルマイト鉱山洞	200	112	7	2400	124	83	3	0	0	0
古代聖竜	ゼルマイト鉱山洞	360	112	8	7200	152	100	4	0	0	0

攻撃耐性	レン	剣	銃	ビー	グレ	魔法	ロ打	ロ斬	ロ銃	ロ魔	モン	アイ	特殊	魔石
W・ジェムロン	120	80	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	50
W・ガンドロン	120	80	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	50
W・ドレイク	120	80	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	50
古代飛竜	120	80	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	50
H・ジェムロン	120	80	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	50
H・ガンドロン	120	80	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	50
H・ドレイク	120	80	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	50
古代聖竜	120	80	80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	50

属性効果	炎	冷	雷	風	命	魔	獣	聖
W・ジェムロン	0	0	200	0	0	0	0	50
W・ガンドロン	0	0	200	0	0	0	0	50
W・ドレイク	0	0	200	0	0	0	0	50
古代飛竜	0	0	250	0	0	0	0	50
H・ジェムロン	0	0	0	0	0	0	0	150
H・ガンドロン	0	0	0	0	0	0	0	150
H・ドレイク	0	0	0	0	0	0	0	150
古代聖竜	0	0	0	0	0	0	0	200

名前	毒	ネバ	ス	石化	アイテム名1	アイテム名2	ジオラマアイテム
W・ジェムロン	有	無	有	有	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
W・ガンドロン	有	無	有	有	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
W・ドレイク	有	無	有	有	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
古代飛竜	有	無	有	有	風の魔石	風のクリスタル	風のエレメント
H・ジェムロン	有	無	有	有	聖なる魔石	退魔のクリスタル	聖のエレメント
H・ガンドロン	有	無	有	有	聖なる魔石	退魔のクリスタル	聖のエレメント
H・ドレイク	有	無	有	有	聖なる魔石	退魔のクリスタル	聖のエレメント
古代聖竜	有	無	有	有	聖なる魔石	退魔のクリスタル	聖のエレメント

COLUMN

系統別モンスター最強決定戦！

ダーククロニクルの世界に存在するモンスターの総数は、全270種類以上にものぼる。そのなかから、独断と偏見で最強のモンスタートップ5を決定！

その結果はご覧のとおりとなった。選考過程で急遽決まった、系統別モンスター最弱決定戦の結果もあわせて紹介していこう。

トップ5



1位 アーサー系
2位 海賊戦車系
3位 キラースネーク系
4位 コガメロン系
5位 キングミミック系

ガードの上からでも体力を削り、誘導性も高いドリル攻撃とホーミングミサイルが強力なアーサー系が見事最強の座を手にした。2位以下も納得の顔ぶれだが、意外なのは4位のコガメロン系。攻撃前のモーションがなく、背後をとっていてもヒットする誘導性の高い攻撃が脅威なので4位にランクイン。

ワースト5



1位 風船男爵系
2位 ドブチュー系
3位 鬼面族系
4位 ピエロ兵系
5位 カナリア司祭系

最強ではなく、最弱という汚名を着せられたのは風船男爵系のモンスターだ。ほかにもランクインしているのは、移動速度が遅く、近づいてきてモーションの大きい近距離攻撃をしてくるやつらばかり。鬼面族系は、突進してきて自らダウンする間抜けさが決め手となって3位入賞をはたした。

武器データ

武器データの見方

バトルレンチ ①	GRADE ②	1	WHp ③	36	Abs ④	32	買値／売値 ⑥	200／100
	初期	8	10	2	0	0 ⑤	0	5

1 Name
武器の名前。

2 GRADE
その武器のランク。強さの目安になる。

3 WHp
武器の耐久度。高いほど壊れにくい。

4 Abs
次のレベルに上がるための必要経験値の目安となる数値。

5 ステータス
「初期」は武器を購入したときの基本値。「限界」はその武器の限界値。それ以上能力が上がることはない。

- 攻撃 基本物理攻撃力。
- 耐久 WHpが減りにくくなる。
- 炎 火に弱い敵に有効。
- 冷気 冷気に弱い敵に有効。
- 稲妻 稲妻に弱い敵に有効。
- 風 風に弱い敵に有効。
- 粉砕 固い敵に有効。
- 退魔 不死系の敵に有効。
- ケ ケモノ系の敵に有効。
- う 竜族系の敵に有効。

6 売値／買値
店での売値と買値。武器はギルダ、アームはEXPを数値で表す。

7 特殊効果
初期状態でついている特殊能力。

8 合成ポイント
レベルが1上がると増加する合成ポイント。

9 モーション
武器のモーション。詳細はP.040を参照。

ユリス右手

ユリスの武器は工具のレンチ、そしてハンマーだ。威力の高いハンマーを使うか、攻撃モーションが速くて扱いやすいレンチを使うか、自分のスタイルで決めよう。

バトルレンチ

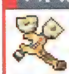


GRADE 1 / WHp 36 / Abs 32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	8	10	2	0	0	0	5	0	0	0
限界	20	19	19	19	19	19	19	19	19	19

買値／売値	200／100
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	レンチ

バトルレンチ・改



GRADE 1 / WHp 36 / Abs 32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	14	10	2	0	0	0	5	0	0	0
限界	20	19	19	19	19	19	19	19	19	19

買値／売値	—／100
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	レンチ

手ごろな枝



GRADE 1 / WHp 16 / Abs 32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	3	9	0	0	0	0	0	0	0	0
限界	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19

買値／売値	—／1
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	レンチ

ドリルレンチ

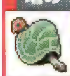


GRADE 2 / WHp 42 / Abs 64

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	16	15	2	0	0	0	10	0	5	0
限界	35	34	34	34	34	34	34	34	34	34

買値／売値	350／175
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	レンチ

亀の甲羅



GRADE 2 / WHp 42 / Abs 64

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	11	20	0	10	0	0	10	0	0	0
限界	36	35	30	36	34	34	36	34	34	34

買値／売値	300／150
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ハンマー

ターキー

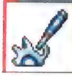


GRADE 3 / WHp 48 / Abs 128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	25	25	10	0	0	10	0	0	0	0
限界	45	44	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	460／230
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	レンチ

スワン



GRADE	WHp	Abs
3	48	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	24	26	0	10	0	10	0	0	0	0
限界	44	45	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	450／225
特殊効果	壊れやすい
合成ポイント	4
モーション	レンチ

びしゃもんハンド



GRADE	WHp	Abs
3	50	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	22	22	0	0	10	46	0	0	45	0
限界	45	44	46	45	45	45	45	45	46	45

買値／売値	500／250
特殊効果	盗む
合成ポイント	4
モーション	レンチ

粉砕レンチ



GRADE	WHp	Abs
4	62	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	35	30	20	0	10	0	20	0	0	5
限界	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

買値／売値	600／300
特殊効果	−
合成ポイント	5
モーション	レンチ

フラミンゴ



GRADE	WHp	Abs
4	60	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	32	29	0	0	0	20	0	0	10	0
限界	61	55	60	60	60	60	60	60	60	60

買値／売値	−／320
特殊効果	−
合成ポイント	5
モーション	レンチ

冷凍マグロ



GRADE	WHp	Abs
4	63	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	33	31	0	25	0	0	25	0	0	0
限界	61	61	60	60	60	60	60	60	60	60

買値／売値	700／350
特殊効果	−
合成ポイント	5
モーション	ハンマー

スティンガー

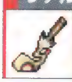


GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	55	42	0	0	44	30	0	0	0	0
限界	110	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値／売値	−／450
特殊効果	盗む
合成ポイント	5
モーション	レンチ

ファルコン



GRADE	WHp	Abs
5	65	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	50	35	0	0	0	40	0	0	55	0
限界	108	70	108	108	110	110	110	108	110	110

買値／売値	900／450
特殊効果	クリティカル
合成ポイント	5
モーション	レンチ

キュービックハンマー



GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	57	42	0	50	0	0	0	44	0	0
限界	109	73	110	110	110	110	110	110	110	110

買値／売値	950／475
特殊効果	壊れにくい
合成ポイント	5
モーション	ハンマー

アルバトロス



GRADE	WHp	Abs
6	70	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	77	45	0	0	0	80	0	0	80	0
限界	120	75	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	−／500
特殊効果	−
合成ポイント	5
モーション	レンチ

デジ・ハンマー



GRADE	WHp	Abs
6	75	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	90	55	0	88	0	0	0	88	0	0
限界	125	85	125	130	125	125	125	130	125	125

買値／売値	1100／550
特殊効果	−
合成ポイント	5
モーション	ハンマー

大富豪ハンマー



GRADE	WHp	Abs
6	78	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	44	44	0	0	0	45	45	45	0	45
限界	150	99	125	130	125	150	150	150	125	150

買値／売値	−／550
特殊効果	富豪
合成ポイント	5
モーション	ハンマー

毒針付きレンチ



GRADE	WHp	Abs
6	75	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	88	52	0	0	80	75	0	0	0	50
限界	125	81	125	125	130	125	125	125	125	125

買値／売値	−／600
特殊効果	毒
合成ポイント	5
モーション	レンチ

シグマブレイカー

GRADE	7	WHp	86	Abs	352



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	101	80	0	0	120	100	0	0	120	95
限界	150	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	ー／750
特殊効果	ー
合成ポイント	7
モーション	レンチ

ヘビーハンマー

GRADE	7	WHp	85	Abs	352



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	101	80	0	130	0	0	110	110	0	0
限界	150	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	ー／800
特殊効果	ー
合成ポイント	7
モーション	ハンマー

グレードゼロ

GRADE	8	WHp	90	Abs	416



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	150	80	100	0	150	150	0	0	0	100
限界	300	99	200	200	200	200	200	200	200	200

買値／売値	ー／1000
特殊効果	ー
合成ポイント	7
モーション	レンチ

DENSETSU

GRADE	9	WHp	100	Abs	416



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	150	89	0	150	0	150	150	150	150	150
限界	500	99	250	250	250	250	250	250	250	250

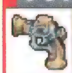
買値／売値	ー／1500
特殊効果	ー
合成ポイント	7
モーション	ハンマー

ユリス左手

銃はモーションこそ変わらないがさまざまな弾を発射するものがそろっている。グレネードからビーム、そしてマシンガンなど。使って楽しくなるものばかりだ。

クラシックショット

GRADE	1	WHp	36	Abs	52



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	7	10	0	0	0	0	0	0	0	0
限界	24	19	19	19	19	19	25	19	25	19

買値／売値	150／75
特殊効果	ー
合成ポイント	3
モーション	ノーマル

ドライヤーガン

GRADE	1	WHp	36	Abs	52

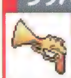


	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	12	8	5	0	0	0	0	0	5	0
限界	25	30	30	30	30	30	30	30	30	30

買値／売値	160／80
特殊効果	ー
合成ポイント	3
モーション	ノーマル

ラッパガン

GRADE	2	WHp	32	Abs	101



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	15	15	0	0	0	0	0	0	12	0
限界	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

買値／売値	300／150
特殊効果	ー
合成ポイント	3
モーション	ノーマル

ベルトリガー

GRADE	3	WHp	48	Abs	165



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	24	26	0	0	0	0	15	0	21	0
限界	44	45	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	400／200
特殊効果	ー
合成ポイント	3
モーション	ノーマル

グレネードガン

GRADE	3	WHp	48	Abs	165



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	25	25	15	0	0	0	0	21	21	0
限界	44	45	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	500／250
特殊効果	ー
合成ポイント	3
モーション	グレネード

ジュラクガン

GRADE	3	WHp	48	Abs	165

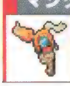


	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	42	20	0	30	30	0	15	0	30	30
限界	60	44	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	ー／200
特殊効果	ー
合成ポイント	3
モーション	ビーム

マジックガン

GRADE	4	WHp	50	Abs	210



	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	34	30	0	0	0	25	0	25	25	25
限界	60	60	60	60	60	60	60	60	75	60

買値／売値	560／280
特殊効果	ー
合成ポイント	4
モーション	ノーマル

スターブレイカー

GRADE	WHp	Abs
4	55	210

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	34	32	40	0	0	0	0	45	30	0
限界	60	62	60	60	60	60	60	60	60	60

買値／売値	―／350
特殊効果	―
合成ポイント	4
モーション	マシンガン

ダークバイパー

GRADE	WHp	Abs
5	56	265

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	44	42	45	0	0	30	0	45	45	0
限界	110	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値／売値	―／420
特殊効果	吸収
合成ポイント	4
モーション	グレネード

Qショット

GRADE	WHp	Abs
5	60	265

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	50	42	0	0	45	0	45	0	0	45
限界	110	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値／売値	900／450
特殊効果	貧乏
合成ポイント	4
モーション	ビーム

ワイルドキャット

GRADE	WHp	Abs
5	68	265

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	57	42	60	0	0	0	0	60	60	60
限界	109	73	110	110	110	110	110	110	110	110

買値／売値	900／450
特殊効果	―
合成ポイント	4
モーション	マシンガン

ソウルブレイカー

GRADE	WHp	Abs
6	75	330

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	60	55	0	0	0	60	0	60	75	45
限界	120	75	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	―／550
特殊効果	暗黒
合成ポイント	4
モーション	ノーマル

セクシーパンサー

GRADE	WHp	Abs
6	75	330

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	77	45	80	0	0	85	0	95	95	95
限界	120	75	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	―／550
特殊効果	―
合成ポイント	4
モーション	マシンガン

ツインクラッシャー

GRADE	WHp	Abs
7	82	430

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	101	62	85	0	0	0	0	95	85	0
限界	150	88	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	―／650
特殊効果	―
合成ポイント	6
モーション	グレネード

スティールガン

GRADE	WHp	Abs
7	86	430

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	105	72	0	0	95	0	95	0	0	85
限界	150	90	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	―／600
特殊効果	盗む
合成ポイント	6
モーション	ビーム

デスペラード

GRADE	WHp	Abs
7	83	430

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	110	62	110	0	90	0	100	95	110	0
限界	150	89	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	―／725
特殊効果	―
合成ポイント	6
モーション	マシンガン

シグマ・ガジェット

GRADE	WHp	Abs
8	92	512

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	149	82	140	0	0	0	0	140	135	0
限界	312	99	200	200	200	200	200	200	200	200

買値／売値	―／900
特殊効果	―
合成ポイント	6
モーション	バズーカ

ラストリゾート

GRADE	WHp	Abs
8	90	512

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	150	85	150	100	0	125	0	135	145	50
限界	301	99	200	200	200	200	200	200	200	200

買値／売値	―／900
特殊効果	―
合成ポイント	6
モーション	マシンガン

スーパーノヴァ

GRADE	WHp	Abs
9	100	512

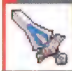
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	150	89	0	100	150	140	150	150	0	150
限界	500	99	250	250	250	250	250	250	250	250

買値／売値	―／1250
特殊効果	―
合成ポイント	6
モーション	ビーム

モニカ右手

父親譲りの剣技を持つモニカは、さまざまな剣を使いこなす。モーションもユリスより多い3パターンあるので、いろいろな武器を使って好きなタイプを見つけよう。

ロングソード

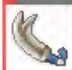


GRADE	2	WHp	36	Abs	64

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	15	21	0	0	0	10	0	10	0	0
限界	36	34	34	34	34	34	34	34	34	34

買値／売値	250／125
特殊効果	—
合成ポイント	3
モーション	ミドルソード

バゼラード

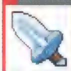


GRADE	2	WHp	36	Abs	64

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	21	20	0	0	0	0	10	0	10	0
限界	35	35	30	36	34	34	34	36	34	34

買値／売値	250／125
特殊効果	—
合成ポイント	3
モーション	ミドルソード

グラディウス

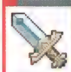


GRADE	2	WHp	36	Abs	64

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	20	15	0	0	0	5	0	0	10	0
限界	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34

買値／売値	300／150
特殊効果	—
合成ポイント	3
モーション	ショートソード

ブロードソード



GRADE	3	WHp	48	Abs	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	22	25	0	0	0	0	21	0	21	0
限界	45	44	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	—／250
特殊効果	—
合成ポイント	3
モーション	ミドルソード

クリフナイフ



GRADE	3	WHp	48	Abs	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	20	22	0	0	0	15	0	0	15	0
限界	42	40	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	—／250
特殊効果	—
合成ポイント	3
モーション	ショートソード

バスタードソード



GRADE	3	WHp	48	Abs	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	23	23	0	0	0	15	0	21	0	0
限界	46	45	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	—／250
特殊効果	—
合成ポイント	3
モーション	ミドルソード

マーダンソード



GRADE	3	WHp	48	Abs	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	21	25	0	0	0	0	0	0	0	0
限界	53	53	53	53	53	45	45	45	53	60

買値／売値	—／300
特殊効果	—
合成ポイント	3
モーション	ショートソード

ボーンレイピア



GRADE	3	WHp	48	Abs	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	22	20	0	21	0	0	0	0	0	0
限界	45	42	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	500／250
特殊効果	毒
合成ポイント	3
モーション	ショートソード

キングダムソード

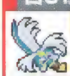


GRADE	3	WHp	48	Abs	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	22	25	0	0	0	0	21	0	21	0
限界	45	44	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	—／—
特殊効果	—
合成ポイント	3
モーション	ロングソード

白ひげの剣



GRADE	4	WHp	55	Abs	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	30	31	15	0	0	25	15	0	0	15
限界	89	61	60	60	60	85	60	60	85	60

買値／売値	600／300
特殊効果	貧乏
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

包丁



GRADE	4	WHp	55	Abs	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	32	33	0	5	15	0	0	0	0	30
限界	61	62	60	60	60	60	60	60	60	60

買値／売値	440／220
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ショートソード

シャムシール



GRADE	WHp	Abs
4	55	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	33	32	0	0	0	25	0	25	0	10
限界	62	61	60	60	60	60	60	60	60	60

買値/売値	600/300
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

エビルサイス



GRADE	WHp	Abs
4	55	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	33	31	0	25	10	25	0	0	0	0
限界	61	62	60	60	60	60	60	60	60	60

買値/売値	—/300
特殊効果	毒
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

サンドブレード



GRADE	WHp	Abs
4	55	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	34	34	25	0	10	0	10	0	0	0
限界	60	61	60	60	60	60	60	60	60	60

買値/売値	900/450
特殊効果	壊れやすい
合成ポイント	4
モーション	ショートソード

チョッパー



GRADE	WHp	Abs
4	55	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	33	31	0	0	0	40	0	0	30	0
限界	61	60	60	60	60	60	60	60	60	60

買値/売値	—/430
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ショートソード

サクス



GRADE	WHp	Abs
4	55	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	55	42	50	0	50	0	50	0	0	0
限界	110	73	110	110	110	110	110	110	110	110

買値/売値	—/350
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ショートソード

古代の剣



GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	7	10	0	0	0	0	0	0	0	0
限界	24	19	19	19	19	19	25	19	25	19

買値/売値	880/440
特殊効果	ストップ
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

ヘビキリの剣



GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	54	43	0	0	55	0	0	0	0	55
限界	111	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値/売値	—/350
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

ブレイブアーク



GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	52	46	0	0	0	50	60	0	60	0
限界	112	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値/売値	—/400
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

ガラヤンソード



GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	53	42	0	50	0	0	0	0	50	60
限界	111	73	110	120	110	110	110	110	110	110

買値/売値	—/600
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

ドレインシーカー



GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	52	44	0	60	0	55	0	50	0	0
限界	110	70	110	110	110	110	110	110	110	110

買値/売値	—/650
特殊効果	吸収
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

チョーラ



GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	55	46	0	0	0	55	0	0	55	45
限界	111	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値/売値	960/480
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ショートソード

ドゥサック



GRADE	WHp	Abs
5	68	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	54	45	0	0	0	55	0	45	0	0
限界	109	71	110	110	110	110	110	110	110	110

買値/売値	860/430
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ロングソード

聖剣ダイダロス



GRADE	5	WHp	68	Abs	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	56	42	50	0	0	0	50	0	0	0
限界	112	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値／売値	—／460
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ロングソード

月影刀



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	88	52	0	0	99	0	0	0	0	99
限界	124	81	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	—／650
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

太陽の剣



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	90	55	99	0	0	0	85	85	0	0
限界	125	82	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	—／100
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ロングソード

子羊の剣※



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	89	52	0	0	0	85	0	0	85	0
限界	123	80	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	—／550
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ショートソード

覇者の剣



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	88	52	0	0	0	0	99	0	99	0
限界	124	81	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	—／700
特殊効果	Abs2倍
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

小太刀



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	89	55	0	0	60	60	60	0	60	60
限界	125	82	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	—／500
特殊効果	クリティカル
合成ポイント	4
モーション	ショートソード

クレイモアー



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	89	52	0	0	0	90	0	110	0	0
限界	123	80	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	1100／550
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ロングソード

七支刀



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	88	52	50	50	0	50	50	50	0	50
限界	170	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	—／600
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ショートソード

サルガタナス



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	90	55	0	90	0	0	0	90	0	80
限界	125	82	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	—／575
特殊効果	暗黒
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

ハロウィンエッジ



GRADE	6	WHp	75	Abs	288

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	89	52	0	0	95	80	80	80	0	80
限界	123	80	125	125	125	125	125	125	125	125

買値／売値	—／525
特殊効果	—
合成ポイント	4
モーション	ミドルソード

アマノムラクモ

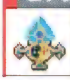


GRADE	7	WHp	86	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	99	81	0	0	120	100	0	0	0	120
限界	155	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	—／700
特殊効果	—
合成ポイント	6
モーション	ミドルソード

ビッグバン



GRADE	7	WHp	86	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	101	80	120	0	120	0	120	120	0	60
限界	152	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	—／600
特殊効果	—
合成ポイント	6
モーション	ロングソード

※AM6:00～PM8:59の間は表記の性能。PM9:00～AM5:59の間は攻撃力×3+1になる。

マーダンガラヤン



GRADE	7	WHp	86	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	102	79	0	120	0	0	0	0	0	120
限界	151	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	—／900
特殊効果	治癒
合成ポイント	6
モーション	ロングソード

マンイータ



GRADE	7	WHp	86	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	101	80	0	0	0	120	0	0	120	99
限界	150	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	—／700
特殊効果	—
合成ポイント	6
モーション	ショートソード

クロスハインダー



GRADE	7	WHp	86	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	100	81	0	0	0	0	99	120	0	0
限界	155	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	—／700
特殊効果	壊れにくい
合成ポイント	6
モーション	ロングソード

クロニクルソード



GRADE	7	WHp	86	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	111	83	0	0	0	99	120	99	0	0
限界	152	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	—／750
特殊効果	ストップ
合成ポイント	6
モーション	ロングソード

ダークエクスカリバー



GRADE	7	WHp	86	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	102	80	0	120	0	120	0	120	0	120
限界	153	99	150	150	150	150	150	150	150	150

買値／売値	—／850
特殊効果	暗黒
合成ポイント	6
モーション	ミドルソード

シャイニングブラボー



GRADE	7	WHp	86	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	99	79	120	0	120	0	99	0	0	0
限界	150	99	150	150	150	200	200	200	150	200

買値／売値	—／650
特殊効果	治癒
合成ポイント	6
モーション	ロングソード

ダーククラウド

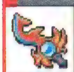


GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	150	85	99	99	0	0	0	150	150	0
限界	300	99	300	300	300	300	300	300	300	300

買値／売値	—／900
特殊効果	—
合成ポイント	6
モーション	ショートソード

アトラミリアの剣



GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	149	85	150	0	0	150	100	0	0	150
限界	300	99	220	200	200	220	200	200	200	220

買値／売値	—／900
特殊効果	—
合成ポイント	6
モーション	ロングソード

セブンスヘブン



GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	123	85	0	0	0	125	125	125	125	125
限界	300	99	200	200	200	200	200	200	200	200

買値／売値	—／900
特殊効果	—
合成ポイント	6
モーション	ミドルソード

ソードオブゼウス



GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	147	85	0	0	0	150	150	150	0	150
限界	300	99	200	200	200	220	210	250	200	220

買値／売値	—／1000
特殊効果	—
合成ポイント	6
モーション	ロングソード

クロニクル2



GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	150	85	0	0	0	150	150	150	0	150
限界	300	99	220	200	200	200	250	200	200	200

買値／売値	—／950
特殊効果	ストップ・クリティカル
合成ポイント	6
モーション	ロングソード

ムラマサ



GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	149	85	0	150	150	0	0	0	0	150
限界	300	99	200	220	220	200	200	200	200	220

買値／売値	—／850
特殊効果	—
合成ポイント	6
モーション	ミドルソード

グリフォンフォーク



GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	148	85	0	150	0	0	150	150	150	0
限界	300	99	200	250	200	200	200	250	200	200

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
ー／1050	ー	6	ロングソード

南国のキング



GRADE	9	WHp	100	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	150	89	0	0	0	200	200	200	0	200
限界	500	99	250	250	250	250	250	250	250	250

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
ー／1500	ー	6	ロングソード

モニカ左手

モニカの左手につける腕輪。そこから発射される魔法は、銃ほどの速度はないものの高い誘導性能を持ち、属性ごとに異なるエフェクトが出現する。

魔法のうでわ



GRADE	2	WHp	42	Abs	64

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	14	15	10	0	0	0	0	0	0	0
限界	35	34	34	34	34	34	34	34	34	34

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
200／100	ー	3	ー

黄金のリング

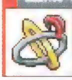


GRADE	3	WHp	48	Abs	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	24	26	18	0	0	0	0	0	0	0
限界	44	45	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
350／175	ー	3	ー

盗賊のリング



GRADE	3	WHp	48	Abs	128

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	24	26	0	0	0	0	0	0	18	0
限界	44	45	45	45	45	45	45	45	45	45

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
700／350	盗む	3	ー

クリスタルリング



GRADE	4	WHp	55	Abs	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	35	30	31	0	0	0	0	0	0	0
限界	60	60	60	60	60	60	60	60	60	60

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
740／370	ー	4	ー

イバラのうでわ



GRADE	4	WHp	55	Abs	160

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	35	30	0	0	0	0	0	0	31	0
限界	88	60	60	99	60	60	60	60	60	60

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
820／410	貧乏・Abs2倍	4	ー

プラチナリング



GRADE	5	WHp	68	Abs	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	55	42	60	0	0	0	0	0	0	0
限界	110	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
900／450	富豪	4	ー

ポックルクル



GRADE	5	WHp	68	Abs	224

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	55	42	0	60	0	0	35	0	60	0
限界	110	72	110	110	110	110	110	110	110	110

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
860／430	富豪	4	ー

精霊のリング



GRADE	6	WHp	75	Abs	228

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	88	52	0	0	0	99	0	0	99	0
限界	125	81	125	125	130	125	125	125	125	125

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
ー／875	ー	4	ー

破壊のリング



GRADE	6	WHp	75	Abs	228

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	ウ
初期	88	52	0	0	99	0	0	99	0	0
限界	125	81	125	125	130	125	125	125	125	125

買値／売値	特殊効果	合成ポイント	モーション
ー／700	ー	4	ー

アテナのうでわ



GRADE	6	WHp	75	Abs	228

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	88	52	99	0	0	0	99	0	0	0
限界	125	81	125	125	130	125	125	125	125	125

買値／売値	ー／800
特殊効果	ー
合成ポイント	4
モーション	ー

月のうでわ



GRADE	6	WHp	75	Abs	228

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	88	52	0	99	0	0	0	0	0	60
限界	125	81	125	125	130	125	125	125	125	125

買値／売値	1800／900
特殊効果	ー
合成ポイント	4
モーション	ー

女神のリング



GRADE	7	WHp	85	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	101	80	0	0	125	110	60	0	125	0
限界	150	99	150	150	150	150	150	150	170	150

買値／売値	ー／800
特殊効果	ー
合成ポイント	6
モーション	ー

魔王のリング



GRADE	7	WHp	85	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	101	80	100	0	125	0	0	110	0	0
限界	150	99	150	150	170	150	150	150	150	150

買値／売値	ー／750
特殊効果	ー
合成ポイント	6
モーション	ー

星のうでわ

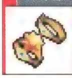


GRADE	7	WHp	85	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	101	80	115	125	0	0	0	50	0	110
限界	150	99	150	170	150	150	150	150	150	150

買値／売値	ー／725
特殊効果	ー
合成ポイント	6
モーション	ー

太陽のうでわ

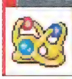


GRADE	7	WHp	85	Abs	352

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	101	80	125	0	0	0	110	0	100	0
限界	150	99	170	150	150	150	150	150	170	150

買値／売値	ー／710
特殊効果	ー
合成ポイント	6
モーション	ー

メビウスリング

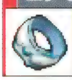


GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	150	80	150	0	150	0	150	0	0	0
限界	300	99	220	200	220	200	200	200	220	200

買値／売値	ー／900
特殊効果	壊れにくい
合成ポイント	6
モーション	ー

エンゼルシューター



GRADE	8	WHp	92	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	150	80	0	150	0	150	0	0	170	0
限界	300	99	200	220	200	200	200	200	150	200

買値／売値	ー／1000
特殊効果	ー
合成ポイント	6
モーション	ー

ファイブスター

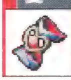


GRADE	9	WHp	100	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	150	89	100	100	100	150	150	150	100	150
限界	500	99	300	300	300	250	250	250	300	250

買値／売値	ー／1100
特殊効果	ー
合成ポイント	6
モーション	ー

愛



GRADE	9	WHp	100	Abs	416

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	150	89	0	0	0	150	150	150	0	150
限界	500	99	250	250	250	250	250	250	250	250

買値／売値	ー／1200
特殊効果	治癒
合成ポイント	6
モーション	ー

ライドポッドアーム

ライドポッドに装着するアーム。ギルダで購入することができず、ここに記されている買値はEXPのこと。主に発明で作ることができるので、がんばってネタを集めよう。

鉄球アーム	GRADE 1	WHp 40	Abs 32							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	60	0	0	0	0	0	0	50	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／100
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

鉄球アームⅡ	GRADE 2	WHp 53	Abs 32							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	100	0	0	0	0	0	0	80	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／150
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

鉄球アームⅢ	GRADE 3	WHp 64	Abs 32							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	145	0	0	0	0	0	0	100	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／200
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

鉄球アームⅣ	GRADE 4	WHp 70	Abs 32							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	190	0	0	0	0	0	0	100	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／250
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ドリルアーム	GRADE 4	WHp 72	Abs 32							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	80	0	0	0	0	0	0	50	50	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／200
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ドリルアームⅡ	GRADE 5	WHp 82	Abs 30							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	128	0	0	0	0	0	0	50	50	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／250
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ドリルアームⅢ	GRADE 6	WHp 90	Abs 30							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	155	0	0	0	0	0	0	50	50	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／300
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ドリルアームⅣ	GRADE 7	WHp 98	Abs 30							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	225	0	0	0	0	0	0	50	50	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／350
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ハンマーアーム	GRADE 4	WHp 70	Abs 30							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	192	0	0	0	0	0	0	50	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	800／300
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ハンマーアームⅡ	GRADE 5	WHp 83	Abs 32							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	250	0	0	0	0	0	0	80	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／350
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ハンマーアームⅢ	GRADE 6	WHp 80	Abs 32							
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	315	0	0	0	0	0	0	100	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／400
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ハンマーアームⅣ

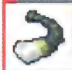


GRADE	7	WHp	99	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	450	0	0	0	0	0	0	100	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／450
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

ピエロハンド



GRADE	2	WHp	52	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	100	0	0	50	0	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／400
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

ピエロハンドⅡ



GRADE	3	WHp	60	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	140	0	0	80	0	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／450
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

ピエロハンドⅢ



GRADE	4	WHp	70	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	180	0	0	100	0	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／500
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

ピエロハンドⅣ



GRADE	5	WHp	82	Abs	32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	245	0	0	100	0	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／550
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

サムライアーム



GRADE	3	WHp	63	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	145	0	0	0	50	50	0	0	0	50
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	1100／450
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

サムライアームⅡ



GRADE	5	WHp	80	Abs	32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	260	0	0	0	50	50	0	0	0	50
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／500
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

サムライアームⅢ



GRADE	7	WHp	99	Abs	32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	460	0	0	0	50	50	0	0	0	50
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／550
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

サムライアームⅣ



GRADE	9	WHp	100	Abs	32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	1800	0	0	0	50	50	0	0	0	50
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／600
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

ワイン樽キャノン



GRADE	2	WHp	50	Abs	32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	95	0	0	0	0	0	50	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	400／150
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

ワイン樽キャノンⅡ



GRADE	3	WHp	60	Abs	32

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	140	0	0	0	0	0	80	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／200
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

ワイン樽キャノンⅢ



GRADE	4	WHp	72	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	180	0	0	0	0	0	100	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	−／250
特殊効果	−
合成ポイント	−
モーション	−

ワイン樽キャノンⅣ	GRADE	5	WHp	81	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	240	0	0	0	0	0	100	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／300
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

マシンガンアーム	GRADE	3	WHp	62	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	138	0	50	0	0	0	0	0	50	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	900／350
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

マシンガンアームⅡ	GRADE	4	WHp	71	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	180	0	50	0	0	0	0	0	50	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／400
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

マシンガンアームⅢ	GRADE	5	WHp	80	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	230	0	50	0	0	0	0	0	50	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／450
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

マシンガンアームⅣ	GRADE	6	WHp	90	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	295	0	50	0	0	0	0	0	50	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／500
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ミサイルポッドアーム	GRADE	3	WHp	61	Abs	32				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	138	0	50	0	0	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／250
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ミサイルポッドアームⅡ	GRADE	4	WHp	73	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	185	0	80	0	0	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／300
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ミサイルポッドアームⅢ	GRADE	5	WHp	81	Abs	32				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	242	0	100	0	0	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／350
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ミサイルポッドアームⅣ	GRADE	6	WHp	91	Abs	32				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	300	0	100	0	0	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／400
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

レーザーアーム	GRADE	5	WHp	80	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	235	0	0	0	0	0	50	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／500
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

レーザーアームⅡ	GRADE	6	WHp	92	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	295	0	0	0	0	0	80	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／550
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

レーザーアームⅢ	GRADE	7	WHp	98	Abs	30				
	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	430	0	0	0	0	0	100	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



買値／売値	—／600
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

レーザーアームⅣ

GRADE	8	WHp	100	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	800	0	0	0	0	0	100	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／650
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ペズキャノン

GRADE	5	WHp	83	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	240	0	0	50	50	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／550
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ペズキャノンⅡ

GRADE	6	WHp	91	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	300	0	0	50	50	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／600
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ペズキャノンⅢ

GRADE	7	WHp	99	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	435	0	0	50	50	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／650
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

ペズキャノンⅣ

GRADE	9	WHp	100	Abs	30

	攻撃	耐久	炎	冷気	稲妻	風	粉砕	退魔	ケ	う
初期	1600	0	0	50	50	0	0	0	0	0
限界	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

買値／売値	—／700
特殊効果	—
合成ポイント	—
モーション	—

COLUMN

武器につける特殊能力の選択

武器の特殊能力についてはP.021でも触れたが、さらに詳しく見ていこう。反属性がない「毒」「ストップ」「盗む」「AbsUp」は、デメリットがなくメリットしかないのでつけたい特殊能力だ。ほかにも反属性となる能力はあるが、それが「貧乏」や「壊れやすい」などマイナスにしか働かないものの場合（「富豪」「壊れにくい」）は、もつけておいて損はない。悩むのは一定の確率でダメージが1.5倍になる「クリティカル」と、その反属性で体力を2ずつ消耗するかわりにダメージが通常の1.5倍となる「暗黒」。そして5秒ごとに体力が1ずつ回復する「治癒」と、一定の確率で敵に与えたダメージの一部を吸いとる「吸収」の選択だ。下にそれぞれのメリット、デメリットを挙げたので、どちらの能力を持たせるか決めてほしい。あえていうなら、暗黒は体力の多くなるゲーム後半に持たせ、中盤まではクリティカルでいくといいだろう。

各特殊能力のメリット、デメリット

特殊能力	メリット	デメリット
クリティカル	ダメージが一定の確率で1.5倍になる	効果が発動しないときがある
暗黒	ダメージが常に通常の1.5倍になる	攻撃を当てるたびに体力が2減少
治癒	5秒に1ずつ体力を回復	回復スピードは安定しているが、一気に回復できない
吸収	敵に与えたダメージの一部を体力に変える	効果が発動しないときがある



←暗黒をつける場合は、治癒か吸収もつけて消耗する体力を補いたい。



←暗黒とビンビン状態を組み合わせれば、こんなダメージを出すことも！

ボディデータ

ボディデータの見方

ドラム缶ボディ ①	キャパシティ ②	10	EXP ③	—
				
防御	炎	冷気 ④	稲妻	風
6	6	6	6	6
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
6	6	6	6	

① 名前
ボディの名前。

② キャパシティ
ボディを装備するために必要なキャパシティの量。

③ EXP
ボディを購入するために必要なEXPの量。

④ ステータス
物理攻撃や属性攻撃など、さまざまな攻撃に対する防御力。

防御	物理攻撃に対する防御力
炎	炎属性の攻撃に対する防御力
冷気	冷気属性の攻撃に対する防御力
稲妻	稲妻属性の攻撃に対する防御力
風	風属性の攻撃に対する防御力
粉砕	粉砕属性の攻撃に対する防御力
退魔	退魔属性の攻撃に対する防御力
ケモノ斬り	ケモノ斬り属性の攻撃に対する防御力
うろこ斬り	うろこ斬り属性の攻撃に対する防御力

ライドポッドボディ

ライドポッドの防御力は、このライドポッドボディとコアに使われたシールドキットの数によって決定する。EXPで購入するか、発明することによって作ることができる。

ドラム缶ボディ	キャパシティ	10	EXP	—
				
防御	炎	冷気	稲妻	風
6	6	6	6	6
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
6	6	6	6	

牛乳缶ボディ	キャパシティ	14	EXP	—
				
防御	炎	冷気	稲妻	風
12	7	7	7	7
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
7	7	7	7	

冷蔵庫ボディ	キャパシティ	24	EXP	700
				
防御	炎	冷気	稲妻	風
22	8	8	8	8
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
8	8	8	8	

木箱ボディ	キャパシティ	20	EXP	800
				
防御	炎	冷気	稲妻	風
18	9	9	9	9
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
9	9	9	9	

ピエロボディ	キャパシティ	19	EXP	—
				
防御	炎	冷気	稲妻	風
12	10	10	10	10
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
10	10	10	10	

サムライボディ	キャパシティ	24	EXP	—
				
防御	炎	冷気	稲妻	風
19	11	11	11	11
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
11	11	11	11	

超合金ボディ	キャパシティ	30	EXP	1100
				
防御	炎	冷気	稲妻	風
24	12	12	12	12
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
12	12	12	12	

太陽と月の鎧	キャパシティ	40	EXP	—
				
防御	炎	冷気	稲妻	風
30	13	13	13	13
粉砕	退魔	ケモノ斬り	うろこ斬り	
13	13	13	13	

アイテムデータ

アイテムデータの見方

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
ふんわりパン ❶	HPを32回復する。 ❷	❸	30／15 ❹	❺	炎+2 ❻

❶ アイテム名
アイテムの名前。

❷ 解説
そのアイテムの効果や特徴などを紹介している。

❸ 数
持つことができる最大数。「－」と記入されているアイテムはスタック(同じアイテムを重ねて持つ)できないもの。

❹ 売値／買値
ショップで購入or売却するときのギルダ。

❺ 合成
合成時に必要な合成ポイント。

❻ スペクトル
スペクトル化したときの能力。

攻	攻撃	攻	攻撃	退	退魔
耐	耐久	炎	炎	ケ	ケモノ斬り
炎	炎	雷	稲妻	う	うろこ斬り
冷	冷気	風	風		
耐	耐久	粉	粉砕		

回復&パワーアップアイテム

体力や状態異常を回復する、冒険に欠かせないアイテムや、主人公の能力をアップできるアイテムを紹介。アクティブアイテムに設定することで効果を発揮する物もある。

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
ふんわりパン	HPを32回復する。	20	30／15	1	炎+2
とろりんチーズ	HPを120回復する。	20	60／30	1	ケ+2
ごくじょうチキン	HPを全回復する。	20	120／60	1	ケ+2
カリカリパン	HPを全回復する。	20	－／30	1	耐+2
とんがりマロン	HPを40回復する。効果の割に高価。	20	300／50	1	風+2
だぶるプリン	ユリスとモニカのHPをまとめて全回復。	20	－／150	1	冷+2
ウメおにぎり	HPを全回復&全ステータス異常回復。	20	800／200	1	炎+2
まったりバナナ	HPが40回復するがのどが渇く。魚のエサにもなる。	20	60／30	1	耐+2
リペアの粉	右手武器のWHpを全回復(ライドポッドはMAXの1/2量回復)。	20	80※1／40	1	耐+2
ガンリペア	左手武器(ユリス)のWHpを全回復。	20	160※2／40	1	耐+2
リングリペア	左手武器(モニカ)のWHpを全回復。	20	160※2／40	1	冷+1
ライドポッド燃料	ライドポッドの燃料を150回復。EXPでも購入可能。	5	2000／100	1	炎+2
復活の粉	気絶状態から回復する。装備していればその場で効果がある。	3	－／500	1	耐+2
エスケープの粉	ダンジョンを脱出できる。	20	－／150	1	退+2
グレードアップの粉	武器のレベルを1つ上げる。	20	－／1000	1	攻+1
毒消しドリンク	毒から回復する。	20	40／20	1	炎+2
聖水	呪いから回復する。	20	40／20	1	退+2

※1 買値は章によって変わる。第一章:80、第二章:90、第三章:100、第四章:110、第五章:120、第六章:130、第七章:150、第八章:200
※2 買値は章によって変わる。第一章:160、第二章:160、第三章:170、第四章:180、第五章:200、第六章:230、第七章:250、第八章:300

回復&パワーアップアイテム

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
石けん	ネバネバから回復する。	20	40／20	1	冷+2
メドゥーサの涙	石化から回復する。	20	80／20	1	う+2
おいしい水	のどの乾きをうるおして食べ物を食べられるようにする。	20	80／10	1	冷+2
マイティーヒール	全ステータス異常から回復する。	20	300／150	1	耐+2
ビンビンドリンク	30秒間ビンビン状態（攻撃力2倍）になる。	20	―／200	1	攻+1
ときめきチェリー	ストップから回復&敵にぶつけるとストップ効果。	50	60／30	1	う+2
ストーンベリー	敵にぶつけるとダメージ&石化効果。	50	60／30	1	粉+2
ネバネバピーチ	敵にぶつけるとダメージ&ネバネバ効果。	50	60／30	1	ケ+2
ボムナッツ	敵にぶつけると炎系のダメージ。	50	60／30	1	炎+2
毒リンゴ	敵にぶつけるとダメージ&毒効果。釣りエサにもなる。	50	60／30	1	0
エデンの果実	使用したキャラクターの最大HPが8上がる。	999	―／―	―	―
ポテトパイ	ユリスの防御力が4上がる。	999	―／―	―	―
魔女のパフェ	モニカの防御力が4上がる。	999	―／―	―	―

戦闘アイテム

メダルの取得条件にもなっている、敵に投げつけてダメージやさまざまな状態異常を引き起こすアイテムを紹介。自分をパワーアップするアイテムもある。

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
ばくだん	敵に投げつけてダメージを与える。	20	200／50	1	炎+2
電光石火	花火のようにレーザーが飛び散る強力な爆弾。	20	―／50	1	炎+2
爆弾·改	爆弾の威力をさらに強力にしたもの。	20	1000／500	1	炎+2
ファイナルボム	広範囲に爆発を巻き起こす爆弾。作るのが難しい。	10	3600／800	1	炎+3
石	敵に投げつけて無属性のダメージを与える。	20	―／5	1	粉+2
炎の魔石	敵に投げつけて炎属性のダメージを与える。	20	―／40	1	炎+2
冷気の魔石	敵に投げつけて冷気属性のダメージを与える。	20	―／40	1	冷+2
稲妻の魔石	敵に投げつけて雷属性のダメージを与える。	20	―／40	1	雷+2
風の魔石	敵に投げつけて風属性のダメージを与える。	20	―／40	1	風+2
聖なる魔石	敵に投げつけて聖属性のダメージを与える。	20	―／40	1	退+2

お札

アクティブアイテムとして装備することによってさまざまな状態異常を防ぐことができるお札。状態異常を持つボスとの戦いには必要不可欠なアイテム。

アイテム名		数	買値／売値	合成	スペクトル
石化しないお札	装備していれば石化を防ぐ。ただし破れてしまうこともある。	20	50／10	1	耐+2
時を止めないお札	装備していればストップを防ぐ。ただし破れてしまうこともある。	20	50／10	1	耐+2
呪われないお札	装備していれば呪いを防ぐ。ただし破れてしまうこともある。	20	50／10	1	耐+2
ネバネバしないお札	装備していればネバネバを防ぐ。ただし破れてしまうこともある。	20	50／10	1	耐+2
毒を無効にするお札	装備していれば毒を防ぐ。ただし破れてしまうこともある。	20	50／10	1	耐+2

合成材料

ほかのアイテムに比べ、スペクトルが大きなクリスタルや宝石系のアイテム。そして、スペクトル化することによって付加効果を付けることができるコインを紹介。

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
炎のクリスタル	炎の力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	炎+3
冷気のクリスタル	冷気の力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	冷+3
稲妻のクリスタル	稲妻の力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	雷+3
狩人のクリスタル	伝説の狩人の力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	ケ+3
退魔のクリスタル	退魔の力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	退+3
粉砕のクリスタル	何者をも打ち砕く力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	粉+3
風のクリスタル	風の力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	風+3
水竜のクリスタル	いにしえの水竜の力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	う+3
力のクリスタル	力を宿したクリスタル。	999	200／75	1	攻+2
守りのクリスタル	守りの力を宿したクリスタル。	999	150／75	1	耐+2
ガーネット	深いワインレッドの宝石。魔よけに効果があるという。	999	10000／500	1	冷退う+10
アメジスト	むらさき色が鮮やかな宝石。	999	10000／500	1	攻雷+10、粉+5
アクアマリン	透き通った海の色を持つ宝石。	999	10000／500	1	耐う+5、冷風+10
ダイヤモンド	美しく、そして硬い宝石。多くの者が探し求めている。	999	30000／900	1	粉+10、攻耐炎冷雷風退ケう+5
エメラルド	緑が美しい宝石。神の石とも呼ばれている。	999	10000／500	1	炎退ケ+10
パール	その美しさから、「人魚の涙」ではないかという伝説を持つ宝石。	999	10000／500	1	耐雷退+10
ルビー	持ち主を病気から守るといわれる鮮烈な赤を放つ宝石。	999	10000／500	1	炎+15、粉+15
ペリドット	やわらかい黄緑色を放つ石。	999	10000／500	1	攻+5、炎退ケ+8
サファイア	落ち着いた青がすばらしい宝石。	999	10000／500	1	耐炎退+5、風+15
オパール	さまざまな色を持つ宝石。	999	10000／500	1	雷粉+10
トパーズ	友愛と幸福のシンボル。	999	10000／500	1	冷風う+10
トルコ石	護符として多く用いられる宝石。持つものに幸福をもたらすという。	999	10000／500	1	攻雷+5、ケう+10
太陽の石	光を表す太陽をかたどった石。非常に希少。	999	―／1000	1	攻耐雷風粉退ケう+8、炎+15
月の石	月から落ちてきたという石。大きな魔力を含んでいる。	999	―／1000	1	攻耐雷風粉退ケう+8、冷+15
富のコイン	「繁栄」の象徴が刻まれたコイン。	999	4500／500	1	富豪
暗黒のコイン	「犠牲」の象徴が刻まれたコイン。	999	1500／500	1	暗黒
鉄壁のコイン	「堅牢」の象徴が刻まれたコイン。	999	1500／500	1	壊れにくい
毒のコイン	「経過」の象徴が刻まれたコイン。	999	4000／500	1	毒
時のコイン	「奪取」の象徴が刻まれたコイン。	999	6500／500	1	ストップ
盗むコイン	「吸収」の象徴が刻まれたコイン。	999	7000／500	1	盗む
吸収のコイン	「癒し」の象徴が刻まれたコイン。	999	10000／500	1	吸収
治癒のコイン	「繁栄」の象徴が刻まれたコイン。	999	10000／500	1	治癒
命中のコイン	「的中」の象徴が刻まれたコイン。	999	6500／500	1	クリティカル
経験のコイン	「成長」の象徴が刻まれたコイン。	999	12000／500	1	Abs2倍
モンスターのしずく	スペクトル化して武器に合成するとかなりパワーアップするぞ。	―	―／500	2~4	モンスターによって変化する

魚関連アイテム

釣り、ギョレースなどに関連するアイテムを紹介している。スタックできるアイテムはすべて釣りのエサで、水槽に入れている魚にエサとして与えることもできる。

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
アクアリウム	魚を育てるための水そう。	—	—／—	—	—
しちりん	これで魚を焼くときは、焼き加減に注意しよう。	—	300／—	—	—
つり竿	装備すれば釣りができる。エサ選びは慎重に。	—	—／—	—	—
ルアーロッド	ルアーをつけることができる釣り竿。	—	1200／—	—	—
スピナー	釣りで使うルアー。小さな金属片。	—	300／150	—	—
フロッグ	釣りで使うルアー。かえるの形をしている。	—	300／150	—	—
ミノー	小魚の形をしたルアー。	—	300／150	—	—
フォーク	フォークの形をしたルアー。	—	300／150	—	—
トゲッチ	トゲがたくさん生えている。刺さると痛そう。	999	80／40	1	ケ+2
ミミー	くねくねしてつかみにくい。魚たちの好物。	999	80／40	1	ケ+2
エヴィ	釣りに必要なエサ。海にすむ魚たちの好物。	999	80／40	1	う+2
ニンジン	エサとして与えると、オスとメスを転換させる。	999	80／40	1	粉+2
イモダンゴ	イモからできたお団子。ダイエット効果がある。	999	80／40	1	炎+2
ミノン	釣りに必要なエサ。木からぶら下がっている。	999	80／40	1	ケ+2
バッタン	釣りに必要なエサ。緑色の小さな昆虫。	999	80／40	1	ケ+2
プチフィッシュ	海に住む小さな魚。よくみるとけっこうかわいい。	999	80／40	1	う+2
ハグハグ	キレイ好きなエンペラーマーダンについたコケを取ってくれるお魚。	—	0／50	1	う+2
ボーボー	ボーッとしてるから、この名前なのかと悩んでいるお魚。	—	—／50	1	う+2
ガブラ	他のお魚たちに嫌われてる? 大きなクチで噛まれたらけがするぜ。	—	—／50	1	う+2
ノンキー	マイペース。いつも眠そうな目で泳ぐ。	—	—／50	1	う+2
カジー	さわやかなモテモテお魚。海で釣ることができる。	—	—／50	1	う+2
バクバク	虫歯の無いキレイな歯を持つ。	—	—／50	1	う+2
マーダンガラヤン	パッチリおめめがキュート。お魚は歯が命。キラリン。	—	—／100	1	う+2
グミー	やる気がないわけじゃないの。少し眠たいだけなの。	—	—／50	1	う+2
ニラー	ワタシ、ピラニアなんだけど、そんなに凶暴じゃないわよ。	—	—／50	1	う+2
ウマダカラ	逃げ足が速い魚。ニンジンが大好物!!	—	—／50	1	う+2
タートン	甲羅に包まれて幸せいっぱい?	—	—／50	1	う+2
ピッコリー	カメレオン化してきたことを気にしている。	—	—／50	1	う+2
ボン	半笑いに見えるが決して笑っていないらしい。	—	—／50	1	う+2
ハマハマ	怖そうに見えるが、根はいいヤツ。	—	—／50	1	う+2
ネジー	貧弱なんていわないで。このボディ伸び縮みするのよ。	—	—／50	1	う+2
デン	古代の魚。ちゃんと見えてますので、ご安心を。	—	—／50	1	う+2
ヒイラ	よく見ると平泳ぎしているスイマーなお魚。	—	—／50	1	う+2
男爵ガラヤン	見てこの上品なおひげ。他のお魚さんたちと一緒にしないでね。	—	—／100	1	う+2

ジオラマ・発明材料

ジオラマや発明の材料になるアイテム。大量に必要になるので、安易に売ってしまわないように。安価なので、合成材料にするための武器に合成するときにも重宝する。

アイテム名	解説	数	買値／発値	合成	スペクトル
ゴロゴロ丸太	立派に育った木からのみできる丸太。	999	20／5	1	粉+2
ガッシリ石	そこらに落ちている石よりもずっと硬い。	999	20／5	1	粉+2
ごつごつ岩	ゴツゴツした岩。	999	20／5	1	粉+2
ワラの束	ワラを束ねたもの。	999	20／5	1	風+2
意外と丈夫な布	ちょっとやそっとじゃ破れない。	999	20／5	1	ケ+2
火薬	とり扱いに注意しないと危ないよ。	999	20／5	1	炎+2
ガラスのもと	ガラスの材料。	999	20／5	1	冷+2
正体不明の骨	なんの生き物の骨なのか推測できない。	999	20／5	1	退+2
べっとり粘土	ベトベトした手触りの粘土。	999	20／5	1	耐+2
小麦粉	お腹が減ったらこれでお料理	999	20／5	1	退+2
砂糖きび	かじると甘～い味がする。	999	20／5	1	炎+2
激辛ペッパー	ひとくちなめただけでも跳び上がるほど辛い香辛料。	999	20／5	1	炎+2
毒薬	間違って飲もうとすると危険だよ。	999	20／5	1	雷+2
森のしずく	森の朝露をビンに詰めたもの。	999	20／5	1	風+2
ぶあつい皮	何かの動物の皮。	999	50／25	1	ケ+2
鉄クズ	役に立ちそうもないけど、何かに使えないかな？	999	10／5	1	雷+2
金のノベ板	買値と売値が同じ唯一のアイテム。	999	1000／1000	1	雷+2
銀の玉	銀を球状にしたもの。	999	200／100	1	雷+2
銅のかたまり	混じりけがない銅が固まったもの。	999	50／25	1	雷+2
光のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った光の塊。	999	60／15	1	退+2
聖のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った聖なる塊。	999	60／15	1	退+2
土のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った土の塊。	999	60／15	1	粉+2
水のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った水の塊。	999	60／15	1	冷+2
冷気のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った冷気の塊。	999	60／15	1	冷+2
雷のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った雷の塊。	999	60／15	1	雷+2
風のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った風の塊。	999	60／15	1	風+2
火のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った火の塊。	999	60／15	1	炎+2
命のエレメント	ジオラマの材料。ビンに入った生命の源。	999	60／15	1	耐+2
ペンキ（あか）	ジオラマパーツに色をぬることができる。中身はあか色。	999	30／15	—	—
ペンキ（あお）	ジオラマパーツに色をぬることができる。中身はあお色。	999	30／15	—	—
ペンキ（くろ）	ジオラマパーツに色をぬることができる。中身はくろ色。	999	30／15	—	—
ペンキ（みどり）	ジオラマパーツに色をぬることができる。中身はみどり色。	999	30／15	—	—
ペンキ（オレンジ）	ジオラマパーツに色をぬることができる。中身はオレンジ色。	999	30／15	—	—
ペンキ（き）	ジオラマパーツに色をぬることができる。中身はき色。	999	30／15	—	—
ペンキ（むらさき）	ジオラマパーツに色をぬることができる。中身はむらさき色。	999	30／15	—	—
ペンキ（ピンク）	ジオラマパーツに色をぬることができる。中身はピンク色。	999	30／15	—	—

イベントアイテム

ゲーム中に起こるさまざまなイベントをクリアするために必要になるアイテム。イベントを起こすため使わなければいけないので、もらったことを覚えておこう。

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
サーカスチケット	ポルカスサーカスの入場チケット。	−	−／−	−	−
ヒマーラバッジ	ヒマーラにモンスターへんげできるようになる。	−	500／−	−	−
星の砂時計	時間を巻きもどす力を持った不思議な砂時計。	−	300／−	−	−
金色の絵の具	魔法絵師の絵の具。	−	1000／950	−	−
ファイアーホーン	炎を操る伝説の楽器。ホーン王国に伝わる秘宝。	−	−／−	−	−
ダイナマイト	工事用の特製爆弾。爆発力がすごい。	−	−／−	−	−
太陽のしずく	ヒマーラの出す樹液で植物の成長を早める。	−	−／−	−	−
ヘルプレシーバー	旅に必要な知識を聞くことができる。	−	−／−	−	−
電気ミミズ	オズモンドの発明品。食べると強い電気を帯びる。	−	−／−	−	−
ラフレシアの種	ラフレシアの種。どこに植えようかな。	−	−／−	−	−
星のカギ	星の結界を解くことができるカギ。	−	−／−	−	−
白き風の花	ボスの頭に咲いていた花。「奇跡の料理」の材料になる。	−	−／−	−	−
奇跡のシューマイ	ラオチャオがつくったシューマイ。食べればどんな病気も治る。	−	−／−	−	−
土のラピス	土の宝珠。クロノユニオンの起動に必要。	−	−／−	−	−
水のラピス	水の宝珠。クロノユニオンの起動に必要。	−	−／−	−	−
風のラピス	風の宝珠。クロノユニオンの起動に必要。	−	−／−	−	−
火のラピス	火の宝珠。クロノユニオンの起動に必要。	−	−／−	−	−
カメラ	写真を撮ることができる機械。	−	−／−	−	−
ぶどう酒	ファブリースの大好物。味わい深い香りがする。	−	−／−	−	−
時限ばくだん	グイスコンからもらった爆弾。	−	−／−	−	−
貝がら型ほんやく機	シーグラと話すことができる翻訳機。	−	−／−	−	−
太陽の花	栽培園に咲いていた花。しかし、折られているようだ。	−	−／−	−	−
竜の秘薬	シーグラの傷を癒すことができる秘薬。	−	−／−	−	−
からくさ色のふうとう	ホーリーからファブリースたちにあてられた手紙。	−	−／−	−	−

ユリスの服

ユリスが着ることができる服、帽子、靴。普段着、カジュアル、作業着、探検家、ピエロなどのパターンがある。組み合わせて自分だけのスタイルを作り出そう。

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
緑のオーバーオール	ユリスのお気に入りの作業着。	−	500／250	1	耐+2
赤のベスト	屋敷で着ているユリスの普段着。ちょっと高級。	−	500／250	1	耐+2
デニムのオーバー	いつもよりもカジュアルに。	−	500／250	1	耐+2
探検家スタイル	未知の場所に行きたくなる服。	−	−／250	1	耐+2
ピエロスーツ	ピエロ気分を存分に味わえる。	−	−／60	1	耐+2
ハンチング	ユリスが愛用している帽子。	−	200／100	1	耐+2
キャスケット	ブレイク間違いなし！ イカしたデザインの帽子。	−	220／110	1	耐+2
ツートンベレー	オシャレさんのための2色使いのベレー帽。	−	240／100	1	耐+2

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
ファクトリーキャップ	スターブルメンテナンスショップオリジナルの帽子。	—	200／100	1	炎+2
探検家のぼうし	かぶるとなぜか探検家気分。冒険したくなる?	—	—／150	1	耐+2
ピエロのぼうし	ピエロ風の帽子。赤いぼんぼりがとってもキュート。	—	—／40	1	耐+2
革のくつ	ユリスのお気に入りの靴。	—	200／100	1	ケ+2
ウィングシューズ	通気性がいい靴。はきごこち抜群。なんか、体が軽くなったような。	—	225／100	1	風+2
ワークシューズ	作業用の靴これなら汚れてもへっちゃらさ。	—	210／100	1	雷+2
ドラゴンソール	ドラゴンのウロコでつくられた靴。熱い床でも大丈夫そう。	—	250／100	1	ケ+2
ピエロのくつ	ピエロ風の靴。これを履けば軽やかなステップを踏めるかも。	—	—／40	1	耐+2
探検家のくつ	探検家御用達の靴。	—	—／100	1	退+2

モニカの服

普段着やドレス、レオタードなど、女の子らしいカラフルな服がそろっている。ドレスでお嬢様風に決めるか、パンサー系で色っぽくいくか、悩みどころ満載!!

アイテム名		数	買値／売値	合成	スペクトル
パンプキンパンツ	かぼちゃ型のおちゃめなパンツ。	—	200／100	1	耐+2
ストライプワンピース	とっても動きやすくモニカお気に入りの洋服。	—	250／100	1	耐+2
星のレオタード	胸元の星がワンポイント。スターアイテムズの人気商品。	—	600／100	1	耐+2
プリンセスドレス	動きやすさを追求した華やかさ満点のお姫様スタイル。	—	—／60	1	耐+2
パンサーセパレート	セクシーな貴女を演出すること間違いなし。	—	—／70	1	耐+2
黄色のリボン	黄色のリボン。黄色は幸せの色?	—	200／100	1	雷+2
ストライプリボン	ストライプの入ったおしゃれなリボン。	—	220／100	1	冷+2
ユウカクのくし	美しいもんようが描かれたくし。幻の国ジパングの秘宝。	—	350／100	1	退+2
スワローテイル	ツバメアゲハをモチーフにした髪飾り。	—	240／100	1	冷+2
プリンセスオーブ	王国の家宝。歴代のプリンセスがつけていた。	—	—／40	1	耐+2
ねこのすず	大きなすずがついた髪飾り。ネコミミがチャームポイント。	—	—／45	1	耐+2
ナイトブーツ	女騎士専用のブーツ。軽くて動きやすい。	—	200／100	1	攻+2
メタルブーツ	熱に強い金属でできた靴。少し重いが熱いところでも平気そう。	—	240／100	1	粉+2
ウィングブーツ	ぬかるんだ床でも難なく歩けるブーツ。	—	260／100	1	風+2
マジカルブーツ	すべりやすい床でも普通に歩ける便利なブーツ。	—	260／100	1	炎+2
プリンセスブーツ	プリンセスドレスと合わせればお姫様度アップ。	—	—／40	1	雷+2
パンサーブーツ	これで貴方もセクシー&ワイルド！しかも暖かい！	—	—／50	1	粉+2

ライドポッド関連アイテム

ライドポッドの関連アイテム。フットパーツやバックパーツの解説に入っている数値はキャパシティの使用量だ。自分のライドポッドのキャパシティを考えて選ぼう。

アイテム名	解説／必要キャパシティ	数	買値／売値	合成	スペクトル
アイアンレッグ	鉄でできているフットパーツ。頑丈だけど移動が遅い。／10	–	–／100	1	粉+2
タンクレッグ	どんなデコボコな道も平気。ちょっとのろいけどね。／25	–	600／150	1	粉+2
バケツレッグ	バケツで組まれたユニークなパーツ。サビ防止もできて便利。／15	–	–／200	1	冷+2
ローラーフット	ローラースケートみたいにスイスイ進めるフットパーツ。／20	–	700／250	1	粉+2
バギー	どんなところも高速疾走。気持ちいいぞ！／30	–	800／300	1	風+2
プロペラレッグ	くるくる回って宙に浮く。プロペラって不思議だね。／35	–	900／350	1	風+2
マルチフット	やっぱり、二本より四本のほうが便利に決まってるさ。／30	–	–／400	1	ケ+2
ジェットホバー	うひょーおおお！ 速い速い気分爽快だなぁ。／40	–	–／450	1	風+2
ピエロフット	ピエロ風に作られたライドポッドのフットパーツ。／20	–	–／500	1	耐+2
バックパック	ユリスの初めての発明品。これでライドポッドもバッチリだ。／25	–	–／100	1	炎+2
バックパック・たる式	バックパックの改良型。キャパシティがアップしているぞ。／25	–	600／200	1	炎+2
ポリタンク	ごみ箱がヒント。本当にこんなんで大丈夫？／25	–	–／300	1	炎+2
掃除機タンク	ゴミが入っていない掃除機のタンク。／25	–	–／400	1	風+2
バックタンク・つぼ式	つぼでできた燃料タンク。割れないように気をつけよう！！／25	–	–／500	1	粉+2
3連つぼ式タンク	つぼが3つ連なったタンク。／25	–	–／600	1	粉+2
コア	キャパシティ60、シールドの上限12のコア。	–	–／–	–	–
コア改	キャパシティ90、シールドの上限24のコア。	–	900／–	–	–
コアII	キャパシティ120、シールドの上限36のコア。	–	1400／–	–	–
コアIII	キャパシティ160、シールドの上限48のコア。	–	2000／–	–	–
スーパーコア	キャパシティ200、シールドの上限60のコア。	–	3500／–	–	–
ハイパーコア	キャパシティ240、シールドの上限72のコア。	–	5000／–	–	–
マスターグレードコア	キャパシティ300、シールドの上限84のコア。	–	6500／–	–	–

その他のアイテム

ダンジョンで使用するゲートキーから、さまざまな情報を確認できるノートなど。そのほかにも、宝箱にかかったワナを解除する巻物などバラエティに富んでいる。

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
キーハンドル	地下水道の特別な扉を開けるためのハンドル。ゲートキー。	–	–／–	–	–
地下水道のカギ	地下水道の奥へ進むために必要なカギ。	–	–／–	–	–
妖精のノコギリ	妖精の力が宿ったノコギリ。ゲートキー。	–	–／–	–	–
糸斬りの枝	糸を斬ることができる枝。クモの巣払いにちょうどいい。	–	–／–	–	–
ジャイアントミート	巨大な肉。ゲートキー。	–	–／–	–	–
ルナストーン	月と似た輝きを持つ石。ゲートキー。	–	–／–	–	–
ルナストーンのかけら	ルナストーンが砕けたもの。しかし、輝きは失われていない。	–	–／–	–	–
マグマロック	高熱をたくわえている岩。ゲートキー。	–	–／–	–	–
ロープ	高いところから下りるときに便利。ゲートキー。	–	–／–	–	–
石のTの字	T字型をした石。先っぽがとがっている。	–	–／–	–	–

アイテム名	解説	数	買値／売値	合成	スペクトル
ホワイトウインド	風の魔力が封じ込まれたツボ。	ー	ー／ー	ー	ー
女王の水差し	女王が花の世話に使っていた水差し。ゲートキー。	ー	ー／ー	ー	ー
月時計のハリ	月の時計にはめると…。	ー	ー／ー	ー	ー
トロッコの油	古いトロッコにさすと…。ゲートキー。	ー	ー／ー	ー	ー
さびたカギ	長い間、ほったらかしでさびついてしまったカギ。	ー	ー／ー	ー	ー
宝箱のカギ	ワナのかかった宝箱を無条件で開けることができる。消費アイテム。	999	500／50	1	ケ+2
ギフトカプセル	中にアイテムをつめてモンスターにプレゼントできる。	ー	400／200	ー	ー
封印解除の巻物	呪われた迷宮の封印を解くことができる。	20	1500／100	1	風+2
アルバム	カメラで撮った写真を保存することができる。	ー	ー／ー	ー	ー
メモ帳	みんなからの頼みごとを書きとめたメモ。	ー	ー／ー	ー	ー
スクープメモ	スクープの情報が書かれたメモ。	ー	50／ー	ー	ー
モンスターメモ	モンスターの詳細が書かれたメモ。	ー	1000／ー	ー	ー
名前変更券	武器・パーツの名前を変更できるチケット。メダル10枚と交換。	ー	ー／5	ー	ー
バッジボックス	モンスターへんげできる力を持ったバッジを集めるための箱。	ー	ー／ー	ー	ー
メダルホルダー	メダルを集めるための箱。	ー	ー／ー	ー	ー
太陽のバッジ	モンスターへんげ時の攻撃力、防御力が1.25倍なるバッジ。	ー	ー／ー	ー	ー
月のバッジ	モンスターへんげ時のパワーの減りが半分になるバッジ。	ー	ー／ー	ー	ー

COLUMN

非常食！魚のしちりん焼き

アイテム「しちりん」を持っていると、魚を焼くことができる。魚を焼くと「焼き○○」というふうに名前も変わり、体力回復アイテムとして使用できるのだ。魚の能力が高いほど回復量も多く、だいたいの目安は、釣ったばかりの魚で回復量30程度、マスタークラスのギョレースで優勝できる魚で100程度だ。例として下に能力値の違う魚の回復量を示しておこう。



←焼きたい魚を選んで「しちりんで焼く」を選択すれば、焼き魚の完成。

タートン



男爵ガラヤン



■焼く前のタートンのデータ

- バトル……………15
- スタミナ…………16
- しゅんぱつ………18
- ふんばり…………17
- ねばり…………17
- サイズ…………72.0cm
- おもさ…………940g

■焼く前の男爵ガラヤンのデータ

- バトル……………86
- スタミナ…………100
- しゅんぱつ ……100
- ふんばり ………100
- ねばり…………79
- サイズ…………124.0cm
- おもさ…………1800g

ショップデータ

ショップデータの見方

ミレーネの武器屋（①レーネの武器屋店番）
パームブリ②クス&ミレーネ

バトルレンチ ③	全章 ④
クラシックショット	全章

① ショップの名前

② ショップがある場所
赤色は販売してくれるサポートキャラクターの名前。

③ アイテムの名前

④ アイテムを購入できる章

武器ショップ

ミレーネの武器屋（ミレーネの武器屋店番）
パームブリンクス&ミレーネ

バトルレンチ	全章
クラシックショット	全章
バゼラード	全章
グラディウス	全章
リペアの粉	全章
ガンリペア	全章
ドリルレンチ	第二～八章
亀の甲羅	第二～八章
リングリペア	第二～八章
びしゃもんハンド	第三～八章
黄金のリング	第三～八章
粉砕レンチ	第四～八章
シャムシール	第四～八章
イバラのうでわ	第四～八章
緑のオーバーオール	第八章
赤のベスト	第八章
パンプキンパンツ	第八章

ジュラクアームズ
ジュラク・モール

暗黒のコイン	第二～四章※
ドライヤーガン	第二～七章
ロングソード	第二～七章
ボーンレイピア	第二～七章
リペアの粉	第二～七章
ガンリペア	第二～七章
リングリペア	第二～七章
ベルトリガー	第三～七章
冷凍マグロ	第四～七章
包丁	第四～七章
古代の剣	第五～七章

※ドニーにコインを渡した時点でリストから消える

ステラ武器店
ステラ・ポト

スワン	第三～七章
サンドブレード	第三～七章
黄金のリング	第三～七章
盗賊のリング	第三～七章
リングリペア	第三～七章
白ひげの剣	第四～七章
プラチナリング	第五～七章
月のうでわ	第六～七章

G-WEAPONS
ガンドラダ大工房

キュービックハンマー	第五～七章
ファルコン	第五～七章
Qショット	第五～七章
チョーラ	第五～七章
ドゥサック	第五～七章
プラチナリング	第五～七章
リペアの粉	第五～七章
ガンリペア	第五～七章
リングリペア	第五～七章
デジ・ハンマー	第六～七章
クレイモアー	第六～七章

G-PARTS
ガンドラダ大工房

冷蔵庫ボディ	第五～七章
マシンガンアーム	第五～七章
プロペラレッグ	第五～七章
バックパック・たる式	第五～七章
ライドポッド燃料	第五～七章

スターブルのパーツ屋
スターブル

各種コア	全章
ボイスユニット	全章
シールドキット	全章
ワイン樽キャノン	第二～八章
タンクレッグ	第二～八章
ローラーフット	第三～八章
サムライアーム	第四～八章
バックパック・たる式	第四～八章
木箱ボディ	第五～八章
冷蔵庫ボディ	第六～八章
ハンマーアーム	第六～八章
超合金ボディ	第七～八章
バギー	第七～八章

ジラード銃器店
ジラード

ラッパガン	第二～八章
グレネードガン	第三～八章
マジックガン	第四～八章
ターキー	第四～八章
ワイルドキャット	第五～八章

ジュリアリング店
ジュリア

鉄壁のコイン	第二～四章※
魔法のうでわ	第二～八章
黄金のリング	第三～八章
クリスタルリング	第四～八章
ポックルクル	第五～八章

※ドニーにコインを渡した時点でリストから消える

アイテム＆食べ物ショップ

モートンのアイテム屋
パームブリンクス

火薬	全章
鉄クズ	全章
銅のかたまり	全章
ぶあつい皮	全章
毒消しドリンク	全章
ばくだん	全章
リペアの粉	全章
ガンリペア	全章
モンスターメモ	全章
スクープメモ	全章
しちりん	全章
封印解除の巻物	第三～八章
爆弾・改	第四～八章
ライドポッド燃料	第五～八章
ファイナルボム	第六～八章
ガーネット	第八章
アメジスト	第八章
アクアマリン	第八章
ダイヤモンド	第八章
エメラルド	第八章
パール	第八章
ルビー	第八章
ペリドット	第八章
サファイア	第八章
オパール	第八章
トパーズ	第八章
トルコ石	第八章
富のコイン	第八章
毒のコイン	第八章
時のコイン	第八章
盗むコイン	第八章
吸収のコイン	第八章
治癒のコイン	第八章
命中のコイン	第八章
経験のコイン	第八章
金色の絵の具	第八章

ブルーノ神父の回復所（教会のお留守番）
パームブリンクス＆ブルーノ神父

毒消しドリンク	第二～八章
石けん	第二～八章
聖水	第二～八章
メドゥーサの涙	第二～八章

ウッディテイラー
ジュラク・モール

ヒマーラバッジ	第二章
暗黒のコイン	第二～四章※
鉄壁のコイン	第二～四章※
緑のオーバーオール	第二～七章
赤のベスト	第二～七章
デニムのオーバー	第二～七章
パンプキンパンツ	第二～七章
ギフトカプセル	第二～七章※
金色の絵の具	第二～七章※

※ドニーにコインを渡した時点でリストから消える

キノコバーガーズ
ジュラク・モール

小麦粉	第二～七章
砂糖きび	第二～七章
ふんわりパン	第二～七章
とんがりマロン	第二～七章
おいしい水	第二～七章
ときめきチェリー	第二～七章
ネバネバピーチ	第二～七章
ボムナッツ	第二～七章
毒リンゴ	第二～七章
まったりバナナ	第二～七章
ミミー	第二～七章
ニンジン	第二～七章
イモダンゴ	第二～七章
バッタン	第二～七章

アイテム&食べ物ショップ

スターアイテムズ
ステラ・ポト

星の砂時計	第三章
星のレオタード	第三～七章
炎のクリスタル	第三～七章
冷気のクリスタル	第三～七章
稲妻のクリスタル	第三～七章
狩人のクリスタル	第三～七章
退魔のクリスタル	第三～七章
粉砕のクリスタル	第三～七章
風のクリスタル	第三～七章
水竜のクリスタル	第三～七章
力のクリスタル	第三～七章
守りのクリスタル	第三～七章
とろりんチーズ	第三～七章
毒消しドリンク	第三～七章
マイティーヒール	第三～七章
おいしい水	第三～七章
リペアの粉	第三～七章

G-TOOLS
ガンドラダ大工房

とろりんチーズ	第五～七章
おいしい水	第五～七章
リペアの粉	第五～七章
ガンリペア	第五～七章
リングリペア	第五～七章

ドニーの友情ショップ
ドニー

ふんわりパン	全章
毒消しドリンク	全章
リペアの粉	全章
ガンリペア	全章
宝箱のカギ	全章
スクープメモ	全章
デニムのオーバー	第三～八章
ハンチング	第四～八章
キャスケット	第五～八章
ファクトリーキャップ	第六～八章
ツートンベレー	第七～八章

スチュアート靴店
スチュアート

革のくつ	第二～八章
ウィングシューズ	第二～八章
ワークシューズ	第二～八章
ドラゴンソール	第二～八章

コリンの髪飾り
コリン

黄色のリボン	第二～八章
ストライプリボン	第二～八章
ユウカクのくし	第二～八章
スワローテイル	第二～八章

ポリーズベーカリー（ポリーズベーカリー代理）
パームブリンクス&ポリーおばさん

小麦粉	全章
砂糖きび	全章
激辛ペッパー	全章
ふんわりパン	全章
おいしい水	全章

ルネのフルーツ屋
ルネ

おいしい水	第二～八章
ときめきチェリー	第二～八章
ストーンベリー	第二～八章
ネバネバピーチ	第二～八章
毒リンゴ	第二～八章
まったりバナナ	第二～八章

ローザおばさんのお札屋
ローザばあさん

石化しないお札	第二～八章
時を止めないお札	第二～八章
呪われないお札	第二～八章
ネバネバしないお札	第二～八章
毒を無効にするお札	第二～八章

ニードのメダル交換所
ニード町長

ピエロスーツ	第二～八章
ピエロのぼうし	第二～八章
ピエロのくつ	第二～八章
プリンセスドレス	第二～八章
パンサーセパレート	第二～八章
プリンセスオーブ	第二～八章
ねこのすず	第二～八章
プリンセスブーツ	第二～八章
パンサーブーツ	第二～八章
名前変更券	第二～八章

クレア、売りま～す！
クレア

ギフトカプセル	第二～八章

キンガートンドラッグ
タック先生

マイティーヒール	第三～八章

ミーナの洋服屋
ミーナ

パンプキンパンツ	第三～八章
ストライプワンピース	第三～八章
ナイトブーツ	第三～八章
メタルブーツ	第四～八章
ウィングブーツ	第五～八章
マジカルブーツ	第六～八章
星のレオタード	第八章

釣り関連アイテムショップ

フラビンのエサ屋
フラビン

トゲッチ	第二～八章
ミミー	第二～八章
エヴィ	第二～八章
ニンジン	第二～八章
イモダンゴ	第二～八章
ミノン	第二～八章
バッタン	第二～八章
プチフィッシュ	第二～八章

オリビールアー店
オリビー

ルアーロッド	第四～八章
スピナー	第四～八章
フロッグ	第四～八章
ミノー	第四～八章
フォーク	第四～八章

材料ショップ

コンダの材料屋
列車内

ゴロゴロ丸太	第二～八章
ガッシリ石	第二～八章
ごつごつ岩	第二～八章
ワラの束	第二～八章
意外と丈夫な布	第二～八章
火薬	第二～八章
ガラスのもと	第二～八章
正体不明の骨	第二～八章
べっとり粘土	第二～八章
小麦粉	第二～八章
砂糖きび	第二～八章
激辛ペッパー	第二～八章
毒薬	第二～八章
森のしずく	第二～八章
鉄クズ	第二～八章
金のノベ板	第二～八章
銀の玉	第二～八章
銅のかたまり	第二～八章
光のエレメント	第二～八章
聖のエレメント	第二～八章
土のエレメント	第二～八章
水のエレメント	第二～八章
冷気のエレメント	第二～八章
雷のエレメント	第二～八章
風のエレメント	第二～八章
火のエレメント	第二～八章
命のエレメント	第二～八章

トムの火薬
トム

火薬	第二～八章

グリンの盆栽屋
グリン

ゴロゴロ丸太	第二～八章
ガッシリ石	第二～八章
森のしずく	第二～八章
ウメおにぎり	第五～八章

ボルネオ鉱石屋
ボルネオ

ごつごつ岩	第二～八章
金のノベ板	第二～八章
銀の玉	第二～八章
銅のかたまり	第二～八章

ルーシオエレメント
ルーシオ

炎のクリスタル	第二～八章
冷気のクリスタル	第二～八章
稲妻のクリスタル	第二～八章
風のクリスタル	第二～八章
光のエレメント	第二～八章
聖のエレメント	第二～八章
土のエレメント	第二～八章
水のエレメント	第二～八章
冷気のエレメント	第二～八章
雷のエレメント	第二～八章
風のエレメント	第二～八章
火のエレメント	第二～八章
命のエレメント	第二～八章
狩人のクリスタル	第八章
退魔のクリスタル	第八章
粉砕のクリスタル	第八章
水竜のクリスタル	第八章
力のクリスタル	第八章
守りのクリスタル	第八章

索引

次ページへつづく

モンスター

キャラクター



ダーククロニクル ザ・コンプリート

STAFF

Producers	電撃PlayStation編集部(渡部雅人/松本　剛)
Directors	電撃PlayStation編集部(鴇田洋志/野村一真)
Editor & Writer	急先鋒
Cover Designer & Designer	急先鋒

発行　2003年1月15日　初版発行

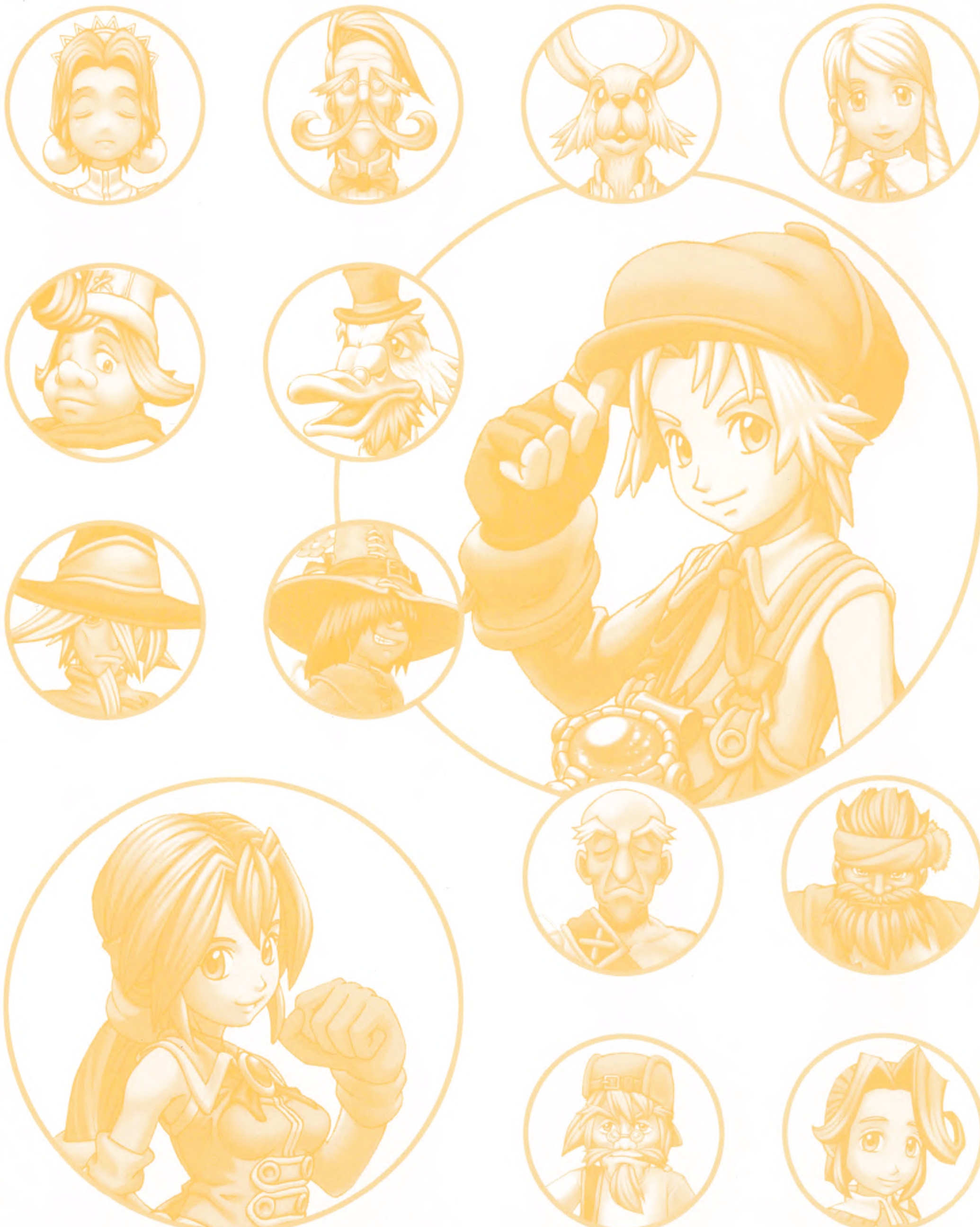
発行者　佐藤辰男
発行所　株式会社メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
TEL. 03-5281-5222(編集)
発売元　株式会社角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL. 03-3238-8605(営業)

印刷所　大日本印刷株式会社
装丁　急先鋒

落丁・乱丁本はお取替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

Printed In Japan

ISBN 4-8402-2289-4 C0076



電撃PlayStation

ダーククロニクル ザ・コンプリート

発行／メディアワークス

電撃PlayStation

ダーククロニクル
ザ・コンプリート

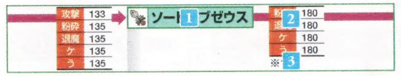
DARK CHRONICLE ダーククロニクル™



PlayStation.2

武器ビルドアップ早見表

自分が装備している武器を、どのように鍛えればのぞんだ武器に進化していくのか？　それを一目でわかるようにしたのがこのフローチャートだ。次の武器にビルドアップするために必要な能力、高ランクの武器に進化させるために必要な条件「敵を倒した経験」も掲載。P.320からの武器データとあわせて活用し、計画的に合成、ビルドアップを重ねて最強の武器をめざそう。

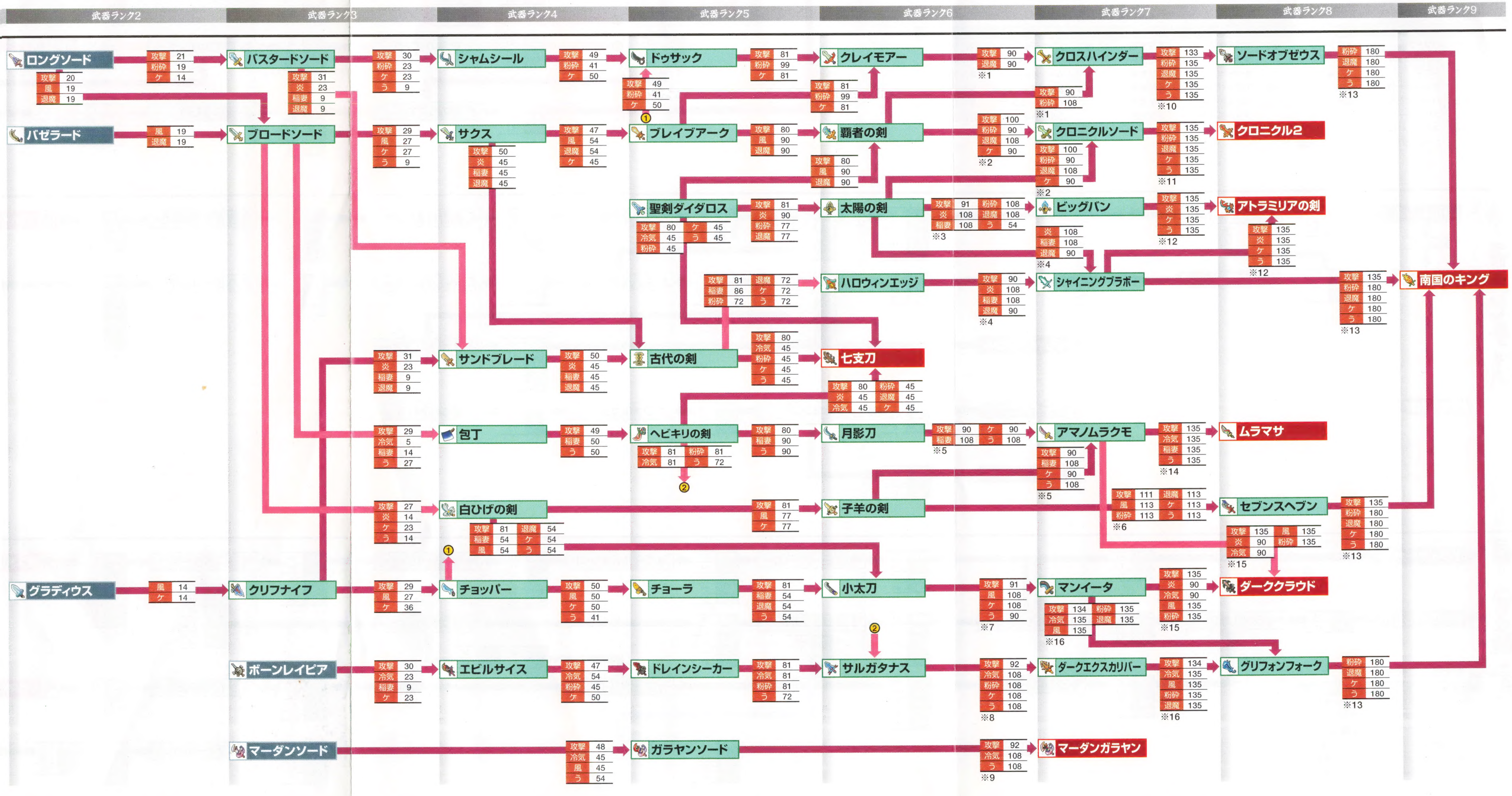


1 武器のグラフィックと名前を表示している。■色のボックスはその合成ルートでもっともランクが低い武器、■色のボックスはそのルートの最終形の武器であることを示している。

2 矢印の方向に示された武器にビルドアップするときに必要な能力値で、これをクリアすればビルドアップ可能になる。なお「ケ」はケモノ斬り、「う」はうろこ斬りを表している。

3 「敵を倒した条件」。高ランクの武器にビルドアップするときに必要な条件で、表に記載されているモンスターと戦い、倒せばクリアとなる。モンスターはビルドアップする武器のランクによって1～3体まで設定されている。

モニカ剣



敵を倒した経験

	倒すモンスター	出現地域
※1	ブルーモ	ステラ渓谷
※2	3尺玉	ガンドール火山
	アーサー	ガンドール火山
※3	スピリットボウ	ガンドール火山
	スピリットサム	ガンドール火山
※4	アーサー	ガンドール火山
	ローリングロックス	ガンドール火山
※5	フレイムネイル	ガンドール火山
	スリーパー	ステラ渓谷
※6	ハート	月花宮殿
	S・ハート	月花宮殿
	ランサー	月花宮殿
※7	マミー	ステラ渓谷
	クロヒゲ	潮騒の洞窟
※8	クロヒゲ	潮騒の洞窟
	ファットナーガ	潮騒の洞窟
※9	アーサー	ガンドール火山
	フレイムネイル	ガンドール火山
※10	F・ドレイク	月花宮殿
	C・ドレイク	ゼルマイト鉱山洞
	サンダーゴースト	月花宮殿
※11	ムーンギョーン	月花宮殿
	ムーンジョー	月花宮殿
	エビルネイル	月花宮殿
※12	ストームゴースト	月花宮殿
	レインゴースト	月花宮殿
	サンダーゴースト	月花宮殿
※13	ランサー	月花宮殿
	S・クローバー	月花宮殿
	S・ジョーカー	月花宮殿
※14	ジョーカー	月花宮殿
	エビルフォーマー	月花宮殿
	キャッスルイーター	月花宮殿
※15	キャッスルイーター	月花宮殿
	バルーン伯爵	月花宮殿
	バンディ	月花宮殿
※16	クロックナイト	月花宮殿
	ガーディア	月花宮殿
	ミス・ゴーゴン	月花宮殿

武器ランク1 / 武器ランク2 / 武器ランク3 / 武器ランク4 / 武器ランク5 / 武器ランク6 / 武器ランク7 / 武器ランク8 / 武器ランク9

モニカ腕輪

- 魔法の指輪 → 黄金のリング（攻撃 22 / 炎 17）
- 魔法の指輪 → 盗賊のリング（攻撃 22 / 風 17）
- 黄金のリング → クリスタルリング（攻撃 32 / 炎 28）
- 盗賊のリング → クリスタルリング（攻撃 32 / 炎 28）
- 盗賊のリング → イバラのうでわ（攻撃 32 / 風 28）
- クリスタルリング → プラチナリング（攻撃 50 / 炎 54）
- クリスタルリング → ポックルクル（攻撃 50 / 冷気 54 / 風 54 / 退魔 32）
- イバラのうでわ → ポックルクル（攻撃 50 / 冷気 54 / 風 54 / 退魔 32）
- イバラのうでわ → 月のうでわ（攻撃 80 / 冷気 90 / う 54）
- プラチナリング → アテナのうでわ（攻撃 80 / 炎 90 / 退魔 90）
- プラチナリング ② → 精霊のリング（攻撃 80 / 風 90 / ケ 90）
- プラチナリング ① → 破壊のリング（攻撃 80 / 稲妻 90 / 粉砕 90）
- ポックルクル → アテナのうでわ（攻撃 80 / 炎 90 / 退魔 90）
- ポックルクル → 精霊のリング（攻撃 80 / 風 90 / ケ 90）
- ポックルクル → 月のうでわ（攻撃 80 / 冷気 90 / う 54）
- アテナのうでわ → 太陽のうでわ（攻撃 91 / 炎 113 / 風 90）※1
- 精霊のリング → 女神のリング（攻撃 91 / 稲妻 113 / 風 113 / 退魔 54）※2
- 破壊のリング → 魔王のリング（攻撃 91 / 炎 90 / 稲妻 113）※3
- 月のうでわ → 星のうでわ（攻撃 91 / 炎 104 / 冷気 113 / 粉砕 45 / う 99）※4
- 太陽のうでわ → メビウスリング（攻撃 135 / 炎 135 / 稲妻 135 / 退魔 135）※5
- 太陽のうでわ ③ → エンゼルシューター（攻撃 135 / 冷気 135 / 風 153 / ケ 135）
- 女神のリング → エンゼルシューター（攻撃 135 / 冷気 135 / 風 153 / ケ 135）※6
- 魔王のリング ④ → メビウスリング（攻撃 135 / 炎 135 / 稲妻 135 / 退魔 135）※5
- 魔王のリング → ファイブスター（攻撃 135 / 冷気 90 / 風 90 / 粉砕 135 / 退魔 135 / ケ 135 / う 135）※7
- 星のうでわ → ファイブスター（攻撃 135 / 稲妻 90 / 風 90 / 粉砕 135 / 退魔 135 / ケ 135 / う 135）※7
- メビウスリング → 愛（粉砕 135 / ケ 135 / う 135）※8
- エンゼルシューター → 愛（粉砕 135 / 退魔 135 / う 135）※8

敵を倒した経験

	倒すモンスター	出現地域
※1	バラーラ	ステラ渓谷
	ホットポックル	ステラ渓谷
※2	シルフ	七色蝶の森
	ファットナーガ	潮騒の洞窟
※3	パイレーツゾンビ	潮騒の洞窟
	スリーパー	ステラ渓谷
※4	スターガメロン	潮騒の洞窟
	ローリングロックス	ガンドール火山
※5	カラス導師	月花宮殿
	ダイヤ	月花宮殿
	S・ダイヤ	月花宮殿
※6	エビルパフォーマー	月花宮殿
	エビルネイル	月花宮殿
	スカルチーフ	月花宮殿
※7	ムーンジョー	月花宮殿
	クロックナイト	月花宮殿
	ムーンギョーン	月花宮殿
※8	S・ハート	月花宮殿
	ミス・ゴーゴン	月花宮殿
	シルバーギア	月花宮殿

ユリスレンチ

- バトルレンチ → ドリルレンチ（攻撃 15 / 粉砕 9 / ケ 5）
- バトルレンチ → バトルレンチ・改（攻撃 13）
- バトルレンチ・改 → ドリルレンチ（攻撃 15 / 粉砕 9 / ケ 5）
- ドリルレンチ → 粉砕レンチ（攻撃 32 / 炎 18 / 稲妻 9 / 粉砕 18 / う 5）
- 亀の甲羅 → 冷凍マグロ（攻撃 30 / 冷気 23 / 粉砕 23）
- 粉砕レンチ → スティンガー（攻撃 50 / 稲妻 40 / ケ 27）
- 粉砕レンチ → キュービックハンマー（攻撃 52 / 冷気 45 / 粉砕 40）
- 冷凍マグロ → キュービックハンマー（攻撃 52 / 冷気 45 / 粉砕 40）
- 冷凍マグロ → 大富豪ハンマー（攻撃 40 / 粉砕 41 / 退魔 41 / ケ 41 / う 41）
- びしゃもんハンド → 大富豪ハンマー（攻撃 40 / 粉砕 41 / 退魔 41 / ケ 41 / う 41）
- スティンガー → 毒針付きレンチ（攻撃 80 / 稲妻 72 / ケ 68 / う 45）
- キュービックハンマー → デジ・ハンマー（攻撃 81 / 冷気 80 / 粉砕 80）
- 毒針付きレンチ → シグマブレイカー（攻撃 91 / 稲妻 108 / 風 108 / ケ 90 / う 86）※1
- デジ・ハンマー → ヘビーハンマー（攻撃 91 / 冷気 117 / 粉砕 99 / 退魔 99）※2
- シグマブレイカー → グレートゼロ（攻撃 135 / 炎 90 / 稲妻 135 / ケ 135）※3
- ヘビーハンマー → DENSETSU（攻撃 135 / 冷気 135 / 風 135 / 粉砕 135 / 退魔 135 / ケ 135 / う 135）※4
- 手ごろな杖
- ターキー → フラミンゴ（攻撃 29 / 風 18 / ケ 9）
- スワン → フラミンゴ（攻撃 29 / 風 18 / ケ 9）
- フラミンゴ → ファルコン（攻撃 45 / 風 50 / ケ 36）
- ファルコン → アルバトロス（攻撃 70 / 風 72 / ケ 72）

敵を倒した経験

	倒すモンスター	出現地域
※1	シルフ	七色蝶の森
	スターガメロン	潮騒の洞窟
※2	鉄仮面	ステラ渓谷
	パイレーツアイ	潮騒の洞窟
※3	バンディ	月花宮殿
	月花象	月花宮殿
	トイロック	月花宮殿
※4	エビルネイル	月花宮殿
	ガーディア	月花宮殿
	ランサー	月花宮殿

ユリス銃

- ドライヤーガン → ベルトリガー（攻撃 22 / 風 19 / 退魔 14）
- クラッシックショット → ラッパガン（攻撃 14 / 風 11）
- ラッパガン → ベルトリガー（攻撃 22 / 風 19 / 退魔 14）
- ラッパガン → グレネードガン（攻撃 23 / 炎 14 / 風 19 / 粉砕 19）
- ベルトリガー → スターブレイカー（攻撃 31 / 炎 36 / 風 27 / 粉砕 41）
- ベルトリガー → マジックガン（攻撃 31 / 風 23 / 粉砕 23 / ケ 23 / う 23）
- グレネードガン → ダークバイパー（攻撃 40 / 炎 41 / 風 41 / 粉砕 41 / ケ 27）
- マジックガン → Qショット（攻撃 45 / 稲妻 41 / 退魔 41 / う 41）
- ジュラクガン → Qショット（攻撃 45 / 稲妻 41 / 退魔 41 / う 41）
- スターブレイカー → ワイルドキャット（攻撃 52 / 炎 54 / 風 54 / 粉砕 54 / う 54）
- マジックガン → ソウルブレイカー（攻撃 54 / 風 68 / 粉砕 54 / ケ 54 / う 41）
- ダークバイパー → ソウルブレイカー（攻撃 54 / 風 68 / 粉砕 54 / ケ 54 / う 41）
- ワイルドキャット → セクシーパンサー（攻撃 70 / 炎 72 / 風 86 / 粉砕 86 / ケ 77 / う 86）
- セクシーパンサー → デスペラード（攻撃 99 / 炎 99 / 稲妻 81 / 風 99 / 退魔 90）※1
- ソウルブレイカー → デスペラード（攻撃 99 / 炎 99 / 稲妻 81 / 風 99 / 粉砕 86 / 退魔 90）※1
- ダークバイパー → ツインクラッシャー（攻撃 91 / 炎 77 / 風 77 / 粉砕 86）※2
- Qショット → スティールガン（攻撃 95 / 稲妻 86 / 退魔 86 / う 77）※3
- デスペラード → ラストリゾート（攻撃 135 / 炎 135 / 冷気 90 / 風 132 / 粉砕 122 / ケ 113 / う 45）※4
- ツインクラッシャー → シグマ・ガジェット（攻撃 135 / 炎 126 / 風 122 / 粉砕 126）※5
- スティールガン → スーパーノヴァ（攻撃 135 / 冷気 90 / 稲妻 135 / 粉砕 135 / 退魔 135 / ケ 126 / う 135）※6

敵を倒した経験

	倒すモンスター	出現地域
※1	スピリットヒューン	ステラ渓谷
	リビングアーマー	ガンドール火山
※2	パイレーツアイ	潮騒の洞窟
	3尺玉	ガンドール火山
※3	ホットポックル	ステラ渓谷
	スナイパーウルフ	ガンドール火山
※4	ジョーカー	月花宮殿
	ハート	月花宮殿
	スペード	月花宮殿
※5	シルバーギア	月花宮殿
	スカルチーフ	月花宮殿
	エビルパフォーマー	月花宮殿
※6	月花象	月花宮殿
	ヴァンガードⅡ	月花宮殿
	ダイヤ	月花宮殿

ISBN4-8402-2289-4

C0076 ¥1600E

9784840222891

1920076016004

発行／メディアワークス
定価：本体1,600円
※消費税が別に加算されます



電撃PlayStation
ダーククロニクル ザ・コンプリート

発行／メディアワークス